ACTION GAMES

ESTA DE FIESTA



REGALO

SUPER POSTER SONIC 2

SUPER NES **STAR FOX**

100 PREMIOS

GRAN CONCURSO

¿La tenías...?

AÑO GAMEMANIACO

SONIC 2 MEGA DRIVE

120 PAGINAS

CHAU!

Llegó el Puerco-Espín Supersónico que nadie puede detener...

Super veloz y divertido, Super Sónico.
El juego de mayor suceso en el mundo entero
llega a la Argentina para tu Master System,
Megadrive o Game Gear.
Sonic tendrá que atravesar unas pantallas increíbles con
una velocidad supersónica para liberar a sus amigos del bosque
que fueron transformados en robots por el despiadado Dr. Robotnik.
¿ Creés que estás listo para vivir esta aventura a toda velocidad ?
Sonic es lo más rápido que verás en videojuegos, si es que lo ves.





SEGA

GAMELAND S.A Distribuidor de Sega para Argentina
Tucumán 509, piso 1º (1049) Buenos Aires - Tel/Fax 325-7093/94

TEC TOY

START

ACTION GAMES

AÑO 2 Nº 13 - JUNIO 1993

ACTION GAMES:
La primera revista de videogames del país.
La única con 120 páginas
La que trae más concursos, desafíos y competencias.
La que te da más premios.
La que tiene más cartas.
La única que hace un Top Ten telefónico de videojuegos.
La que salió primero y pico en punta.
La que cada vez que pasa a la competencia es para sacarle una vuelta más.
La que tiene la banda más grande de gamemaníacos.
La de los warriors (guerreros) del videogame.
La que está de fiesta junto a vos.
La que te ama y te dice que de la revista:
LO MEJOR SOS VOS.

Este es el código de puntaje que utilizamos



POBRE REGULAR BUENO OPTIMO

SUPER NES

NINTENDO

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

GAME BOY

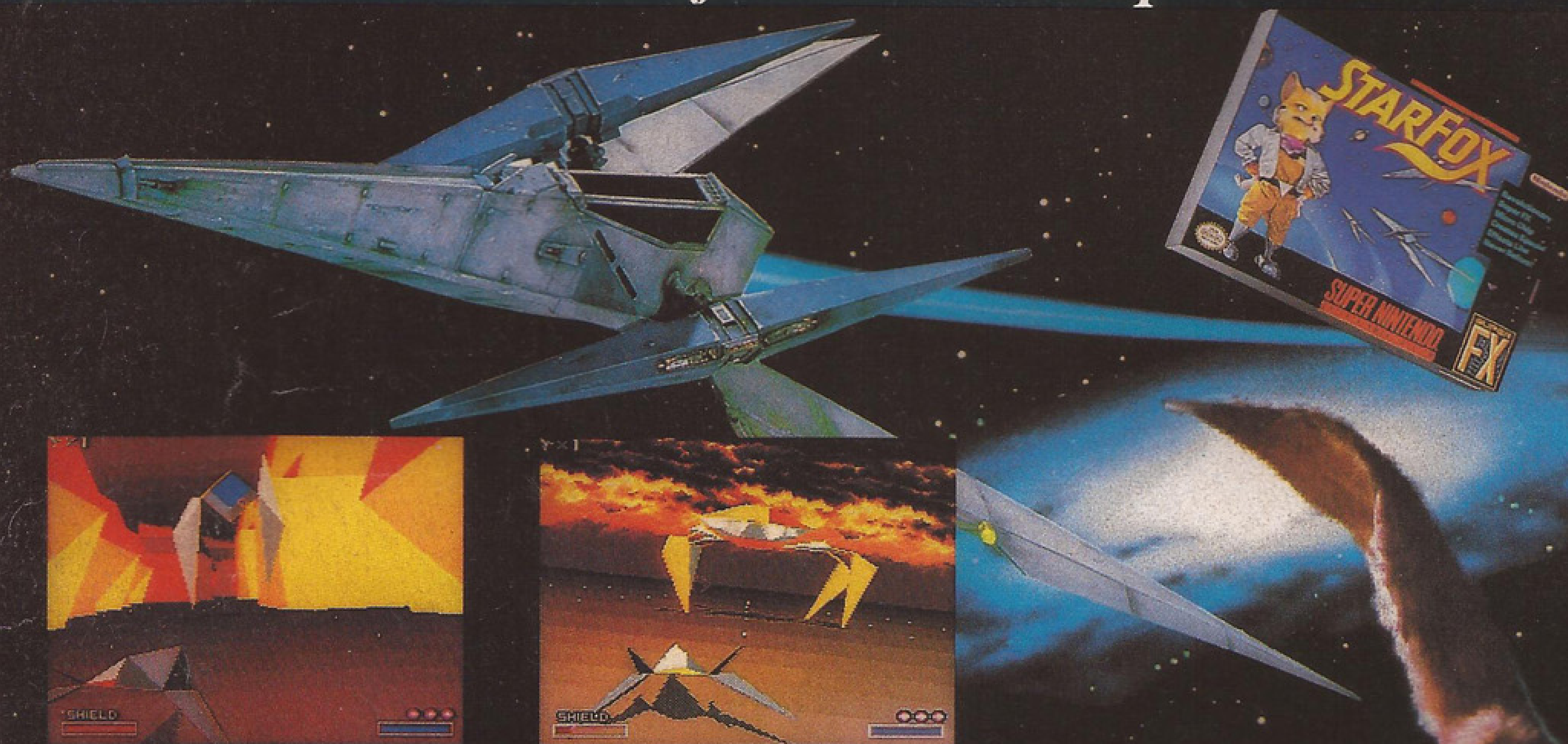
GAME GEAR

PC

ARCADES

AHORA! EL FUTURO DE LOS CARTUCHOS

Star Fox será un suceso instantáneo. Nuestros nuevos y exclusivos chips Super FX, generan una experiencia de juego superior a cualquier otra. La **EXPERIENCIA EN 3-D** *es intensa. La pista de sonido stereo proporciona* **VOCES REALES** *y* **SONIDOS REALES.** *Sin mencionar la musicalización espectacular. La velocidad es inmejorable. Pero lo que realmente*



ST
FO
ORDER:

DE VIDEOGAMES EN ACCION ESTA AQUI!

separa a Star Fox del resto es la **VERSATILIDAD DE LOS CONTROLES DEL JUEGO.** *La acción se desarrolla con el Star Fox teniendo que pasar numerosos obstáculos a través del espacio, entre asteroides, meteoros, calles de ciudades futuristas y espacios muy reducidos .*
Star Fox es el rey de los videogames.
El es el primero. Vos también podés serlo, si lo tenés.

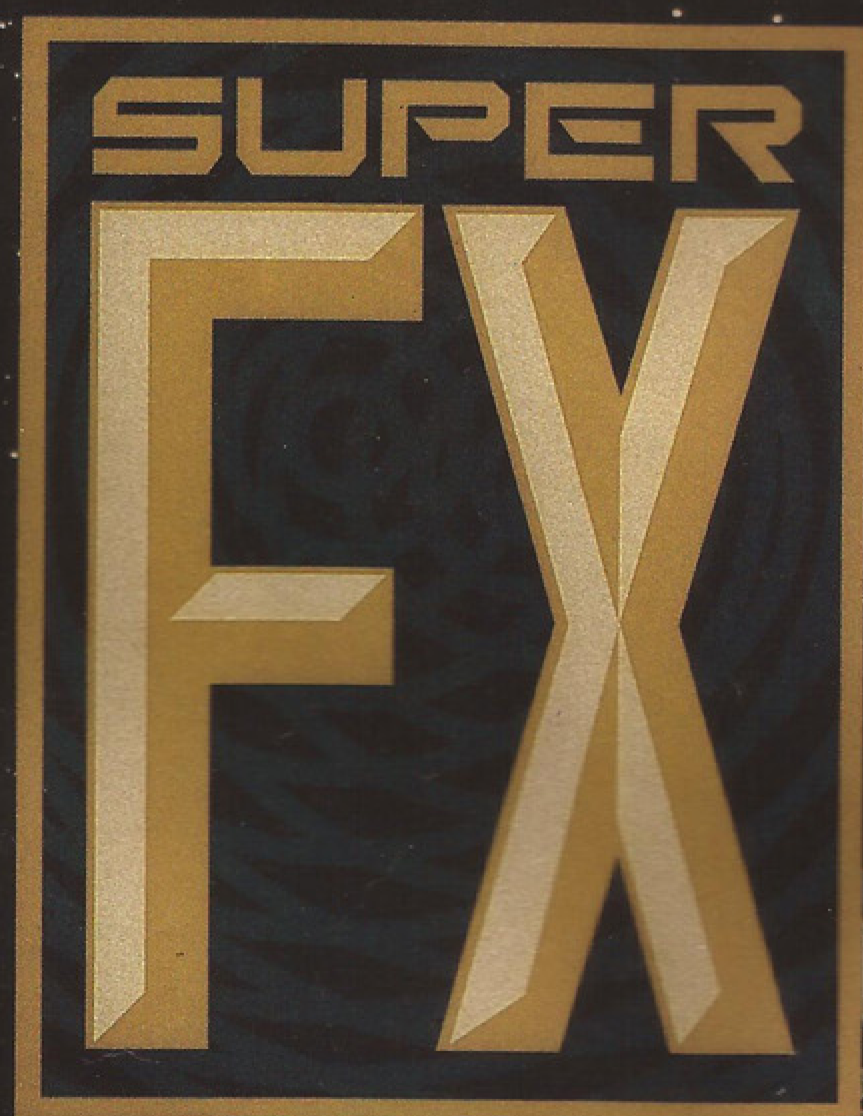
AR
OX
SNS P FO





INTRODUCIENDO UN REVOLUCIONARIO SISTEMA PARA EL SUPER NES

El secreto de Star Fox es nuestro **SUPER FX CHIP**. *Combinado con la poderosa tecnología de Super NES, incrementa el realismo en 3-D y el control sobre el juego, imposibles de alcanzar por cualquier otro sistema hogareño. Y esto no termina aquí. Star Fox es el primero de una novedosa línea de juegos que usará este poderoso chip durante 1993.*



BIT ARGENTINA

DISTRIBUIDOR OFICIAL DE NINTENDO PARA ARGENTINA

Av. Independencia 3485(1225) Capital Federal - Tel. 93-3080

H. BRIONES ARGENTINA S.A.

REPRESENTANTE DE NINTENDO PARA ARGENTINA

Av. Córdoba 1539 , 1º A - Capital - Tel. 812-7322 42-8669 Fax 812-7322

FIESTA

Siempre quisimos ser Nº1. Al principio lo habíamos logrado, solamente por ser los únicos. Después, cuando hubo que competir, lo demostramos. Siempre fue difícil pero nunca imposible.
Cuando comenzamos, muchos creían que era una aventura editorial más. Hoy, la aventura continúa, cumplió un año.
Costó mucho, seguro. En esta idea dejamos mucha fuerza y tiempo. Tal vez, con el interés de cosechar algún aplauso. Estamos realmente orgullosos de haberlo obtenido, de saber que hoy viniste a nuestra fiesta.

ACTION GAMES

CONCURSO ANIVERSARIO

100 PREMIOS

1° - 1 SEGA CD Gentileza de Club Taku	**26° - 1 Family Game NTD** Gentileza de NTD	**51° - 1 Cartucho para Super Nintendo** Gentileza de Club Taku	**76° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de Club Taku
2° - 1 SUPER NINTENDO Gentileza de Bit Argentina	**27° - 1 Family Game NTD** Gentileza de NTD	**52° - 1 Cartucho para Super Nintendo** Gentileza de Club Taku	**77° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de Club Taku
3° - 1 SUPER NINTENDO Gentileza de Gamemanía	**28° - 1 BITGAME** Gentileza de Pachi de Todo	**53° - 1 Cartucho para Super Nintendo** Gentileza de Bit Argentina	**78° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de Gamemanía
4° - 1 MEGA DRIVE Gentileza de Bit Argentina	**29° - 1 BITGAME** Gentileza de Pachi de Todo	**54° - 1 Cartucho para Super Nintendo** Gentileza de Gamemanía	**79° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de Gamemanía
5° - 1 MEGA DRIVE Gentileza de Gamemania	**30° - 1 BITGAME** Gentileza de Pachi de Todo	**55° - 1 Cartucho para Mega Drive** Gentileza de Club Taku	**80° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de Gamemanía
6° - 1 MASTER SYSTEM Gentileza de Gameland	**31° - 1 BITGAME** Gentileza de Pachi de Todo	**56° - 1 Cartucho para Mega Drive** Gentileza de Club Taku	**81° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de Gamemanía
7° - 1 MASTER SYSTEM Gentileza de Gameland	**32° - 1 BITGAME** Gentileza de Pachi de Todo	**57° - 1 Cartucho para Mega Drive** Gentileza de Club Taku	**82° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de Gamemanía
8° - 1 MASTER SYSTEM Gentileza de Gameland	**33° - 1 BITGAME** Gentileza de Pachi de Todo	**58° - 1 Cartucho para Mega Drive** Gentileza de Club Taku	**83° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de Gamemanía
9° - 1 MASTER SYSTEM Gentileza de Gameland	**34° - 1 BITGAME** Gentileza de Bit Argentina	**59° - 1 Cartucho para Mega Drive** Gentileza de Club Taku	**84° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de Gamemanía
10° - 1 GAME GEAR Gentileza de Bit Argentina	**35° - 1 Family Game FROGGY** Gentileza de BTE	**60° - 1 Cartucho para Mega Drive** Gentileza de Bit Argentina	**85° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de Gamemanía
11° - 1 GAME BOY Gentileza de Bit Argentina	**36° - 1 Family Game FROGGY** Gentileza de BTE	**61° - 1 Cartucho para Mega Drive** Gentileza de Gamemanía	**86° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de Gamemanía
12° - 1 SUPER VISION Gentileza de Electrolab	**37° - 1 Family Game FROGGY** Gentileza de BTE	**62° - 1 Cartucho para Game Gear** Gentileza de Bit Argentina	**87° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de Gamemanía
13° - 1 SUPER VISION Gentileza de Electrolab	**38° - 1 Family Game FROGGY** Gentileza de BTE	**63° - 1 Cartucho para Game Boy** Gentileza de Bit Argentina	**88° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de City Boy Int.
14° - 1 SUPER SCOPE Gentileza de Bit Argentina	**39° - 1 SUPER RASTI** Gentileza de Rasti	**64° - 1 Cartucho para Master System** Gentileza de Gameland	**89° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de City Boy Int.
15° - 1 MENACER Gentileza de Bit Argentina	**40° - 1 SUPER RASTI** Gentileza de Rasti	**65° - 1 Cartucho para Master System** Gentileza de Gameland	**90° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de City Boy Int.
16° - 1 SUPER BITGAME Gentileza de Bit Argentina	**41° - 1 RASTI SUPER GAME** Gentileza de Rasti	**66° - 1 Cartucho para Master System** Gentileza de Gameland	**91° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de City Boy Int.
17° - 1 VIDEO RACER Gentileza de Bit Argentina	**42° - 1 RASTI SUPER GAME** Gentileza de Rasti	**67° - 1 Cartucho para Master System** Gentileza de Gameland	**92° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de City Boy Int.
18° - 1 Family Game NTD Gentileza de NTD	**43° - 1 Family Game** Gentileza de Gamemanía	**68° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de Club Taku	**93° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de City Boy Int.
19° - 1 Family Game NTD Gentileza de NTD	**44° - 1 Family Game** Gentileza de Gamemanía	**69° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de Club Taku	**94° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de City Boy Int.
20° - 1 Family Game NTD Gentileza de NTD	**45° - 1 ENDING MAN** Gentileza de Electrolab	**70° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de Club Taku	**95° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de City Boy Int.
21° - 1 Family Game NTD Gentileza de NTD	**46° - RELOJ TINY TOON** Gentileza de City Boy Int.	**71° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de Club Taku	**96° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de City Boy Int.
22° - 1 Family Game NTD Gentileza de NTD	**47° - RELOJ TINY TOON** Gentileza de City Boy Int.	**72° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de Club Taku	**97° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de City Boy Int.
23° - 1 Family Game NTD Gentileza de NTD	**48° - 1 Cartucho para Super Nintendo** Gentileza de Club Taku	**73° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de Club Taku	**98° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de Bit Argentina
24° - 1 Family Game NTD Gentileza de NTD	**49° - 1 Cartucho para Super Nintendo** Gentileza de Club Taku	**74° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de Club Taku	**99° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de Bit Argentina
25° - 1 Family Game NTD Gentileza de NTD	**50° - 1 Cartucho para Super Nintendo** Gentileza de Club Taku	**75° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de Club Taku	**100° - 1 Cartucho para Family Game** Gentileza de Bit Argentina

Agradecemos la valiosísima colaboración de todas las empresas que aportaron los premios para la realización de este gran concurso. Sin ellas no hubiera sido posible.

ACTION GAMES

CONCURSO ANIVERSARIO

EL MAYOR CONCURSO DE VIDEOGAMES DE ARGENTINA

PARTICIPA Y GANA. NO TE LO PODES PERDER

Nombre y apellido:...Edad: .....

Dirección: ....CP:..............Tel: ....

Localidad:...Provincia:.......................................País:...........................

¿Qué máquina tenés?

Super Nintendo ☐ - Mega Drive ☐ - Nintendo ☐ - Master System ☐ - Family Game ☐ - Game Boy ☐ - Game Gear ☐ - PC ☐

Otra ☐ ¿Cuál?:...

¿Qué máquina te gustaría tener?

Super Nintendo ☐ - Mega Drive ☐ - Nintendo ☐ - Master System ☐ - Family Game ☐ - Game Boy ☐ - Game Gear ☐ - PC ☐

Otra ☐ ¿Cuál?:...

¿Cuántas horas, por día, jugás videogames ?...

¿Lees otras revistas? Sí ☐ - No ☐ - ¿Cuáles?:...

¿Prácticas algún deporte? Sí ☐ - No ☐ - ¿Cuáles?:...

¿De qué equipo de fútbol sos hincha? :...

¿Tenés algún hobby, aparte de jugar videogames? Sí ☐ - No ☐ - ¿Cuáles?:...

¿Cuál es tu programa de TV preferido? :...

¿Cuál es la radio que más escuchás? :...

¿Cuál es el grupo de musica o solista que más te gusta?: Nacional:...

Extranjero:...

¿Cuál fue tu película preferida? :...

PARTICIPARAN TODOS LOS CUPONES QUE LLEGUEN ANTES DEL 6 DE AGOSTO DE 1993

BASES DEL CONCURSO: 1- Cada participante podrá ganar un sólo premio. **2-** Los premios no podrán ser canjeados por otros o por dinero. **3-** No hay límite de edad para participar. **4-** Este concurso no implica obligación de compra de la revista ni de otro producto, pudiendo enviar copias manuscritas o fotocopias de esta página. **5-** Los ganadores que residan en Capital Federal y Gran Buenos Aires deberán retirar los premios en Editorial Quark S.R.L., Azcuénaga 24, 2º piso, oficina 4, Capital, de Lunes a viernes de 10 a 13 y 14 a 17hs. **6-** Previamente, será necesario confirmar telefónicamente (951-6239) el día y hora de entrega. **7-** A los ganadores que residan fuera del radio geográfico mencionado con anterioridad se le enviarán los premios en la forma que deseen, haciéndose cargo, los mismos, de los gastos ocasionados por el envío. **8-** Los ganadores que residan fuera de la República Argentina costearán por su cuenta los gastos mencionados en el punto 7 y también la totalidad de los costos y tasas aduaneras. **9-** La entrega de los premios, para los domiciliados en la República Argentina, se realizará hasta el 30 de septiembre de 1993; y hasta el 29 de octubre de 1993 para los residentes en el exterior del país. **10-** Pasado el plazo mencionado en el punto 9 el concursante ganador renuncia a todo derecho sobre el premio ganado. **11-** Participarán todos los cupones que lleguen a Editorial Quark S.R.L. antes del 6 de agosto de 1993. **12-** El día y hora del sorteo será publicado en la edición Nº15 de la revista Action Games. **13-** Los nombres de los ganadores serán publicados en la edición Nº16 de la revista Action Games correspondiente al mes de septiembre de 1993 en la República Argentina. **14-** La participación en este concurso implica la total aceptación y conocimiento de las bases del mismo.

Pegar sobre esta barra gris

Remitente: ....

cortar por esta línea

Estampilla

CONCURSO ANIVERSARIO ACTION GAMES

Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2ºpiso, Of. 4
(1029) Capital Federal
República Argentina

FERIA DEL LIBRO

DEL 17 DE ABRIL AL 3 DE MAYO EN EL CENTRO MUNICIPAL DE EXPOSICIONES

TORNEOS

GANADORES DE LAS COMPETENCIAS DE:

Super Mario World - Super Nintendo:

1- Roger Alexis Baier
2- Gabriel Ravest
3- Emiliano Abreu
4- Fernando G. Insúa

Sonic - Mega Drive

1- Julio Mayoral
2- Damián Leidi
3- Leonardo Rosso
4- Diego Monzo

Bazooka Menacer - Mega Drive

1- Claudio Bolaños
2- Gustavo Freccero
3- Ezequiel Pibernus
4- Sebastián Marette

El torneo fue totalmente gratuito y los premios a estos ganadores y a los que quedaron clasificados después de ellos ya fueron entregados en la Feria del Libro.

CONCURSO

GANADORES

1 SUPER NINTENDO
(Gentileza de BIT ARGENTINA)

GEORGINA ALBERT

1 MEGA DRIVE
(Gentileza de GAMELAND S.A.)

MIGUEL GOMEZ

1 MASTER SYSTEM
(Gentileza de GAMELAND S.A.)

EZEQUIEL PIBERNUS

1 SUPERVISION
(Gentileza de ELECTROLAB)

GONZALO VILLALVA

1 BITGAME
(Gentileza de PACHI DE TODO)

JUAN PABLO ENRICO

ACTION GAMES Agradece la inestimable colaboración de Bit Argentina, Gameland S.A., Electrolab, Pachi de Todo y Club Taku.

Queremos destacar la presencia, cariño, simpatía y saludos de muchos Gamemaníacos que nos acompañaron en la feria: Jorge Luis Alvarez, Gustavo y Nelson Galatto, Pablo Graña, Leonardo Rosso, Leandro Gómez, Federico Bianchi, Luciana Nitoli y Enrique

Les mandamos un saludo muy grande a todos los colegios y chicos que nos visitaron. Ellos siempre mantuvieron colmado nuestro stand. Muchas gracias por darnos presencia y jugar con nosotros. Nos divertimos mucho.

X-MEN

Los X-Men son un grupo de super-héroes mutantes, hijos de humanos afectados por la radiación atómica. De ahí el nombre del grupo: X-Men es una forma abreviada de Extra-Men. Estos personajes fueron creados para las historietas hace treinta años por la Marvel y son un estruendoso éxito desde que fueron reformulados, en 1975. En el Arcade, Konami adoptó seis de los clásicos héroes del equipo mutante, cada uno con habilidades específicas. Ah .. y lo mejor es que este game admite de uno a seis jugadores. Imaginá lo alucinante que resulta la pantalla, compuesta por dos monitores. Leé este material enseguida y enterate de todo sobre el juego.



EN LA FASE 4, LOS HEROES REUNIDOS CONSIGUEN SALVAR A JEAN GREY

A PURO GOLPE

MAGNETO ES UN FORTISIMO VILLANO QUE COMANDA UN GRUPO DE MUTANTES MALVADOS, LA HERMANDAD DE MUTANTES. VOS SOLO, O CON TUS AMIGOS, DEBES ACABAR CON ESE GRUPO DEL MAL Y RESCATAR AL PROFESOR XAVIER, JEFE DE LOS X-MEN, Y A LA RUBIA JEAN GREY, MAS CONOCIDA COMO LA MUCHACHA MARVEL. NECESITAS ALIENTO Y PODERES MUTANTES PARA SOPORTAR SIETE FASES DE PELEAS.

TODAS LAS FASES

FASE 1

En un escenario típicamente urbano, aparecen robots para acabar con vos. Dales muchos golpes, repetí voladoras y puñetazos con el villano Pyro. Cuidado con las ráfagas de fuego de él.

EL VILLANO PYRO ES COLOCADO EN LA RUEDA Y DESPERDICIA UNA RAFAGA DE FUEGO.



COMANDOS GENERALES

BOTON ATTACK - Dar puñetazos, arañar, pisar, dar choque o patear.

BOTON JUMP - Saltar.

BOTON JUMP Y DESPUES BOTON ATTACK - Voladora alta.

BOTONES JUMP Y ATTACK AL MISMO TIEMPO - Voladora baja.

FASE 2

En la fábrica de robots, el gran obstáculo es el grandulón Blob, un truculento débil mental que vive diciendo "ninguno me saca de aquí, nadie pasa por encima de mí". Si no estás jugando solito, hacé lo siguiente: dejá al héroe más ágil atacar al gigante bobo con voladora y que quede el resto del grupo a distancia. En cuanto Blob caiga sentado, todo el mundo debe lanzarse encima de él. Repetí varias veces hasta reventar a Blob.

NOCTURNO REVIENTA A BLOB CON TELEPORTACION



FASE 3

En una selva hostil, además de enfrentar a los matones automatizados de la Hermandad de los Mutantes, enfrentarás a hombres-cocodrilos que escupen fuego y a plantas carnívoras. El jefazo Wendigo, un enorme mutante con pelos blancos y larga cola, tiene que ser distraído por el frente y atacado por detrás. Está atento contra las criaturas que salen del suelo.

WENDIGO PELEA CON NOCTURNO



FASE 4

El ambiente es galáctico y vos vas a parar en otra fábrica de robots. Vencé al jefe de esta fase, un lerdo gigante con armadura blanca y cinto verde. No te asustes con el fulminante rayo caliente que dispara. Ni te quedes bajo su mira. Da voladoras u otros golpes y escapá bien rápido.

FASE 5

En el mismo ambiente y lugar de la fase anterior, sólo que sobre la tierra, no demora en aparecer la Reina Blanca, una subjefe que concentra y dispara un peligroso rayo-bumerang. Atacá en cuanto ella está concentrándose. Después de derrotarla, está atento y reventá a las abejas asesinas que salen de un agujero en el ángulo superior de la pantalla. Detrás de un peñasco, aparece el gigantesco Sentinela (y es realmente gigante), abriendo su boca y liberando un batallón de robots. Después surge el jefazo: Fanático, otro robusto villano que carga una bazuca. Cuando se te viene encima como un toro furioso, esquivalo y dale una voladora en las costillas. Detalle: después de vencer al Fanático, aparece el Profesor Xavier en su tradicional silla de ruedas. No te engañes ... todo no pasa de ser un disfraz de la terrible malhechora Mística.

ATACA A LA REINA BLANCA DESPUES QUE ELLA SUELTE SU RAYO BUMERANG.





FASE 6

En esta etapa, se mezclan un templo egipcio, bastante lava y punks armados con carabinas, desplazándose en minitanques. Destruí el gang con esfinges equipadas con hoces, que sueltan poderes mutantes y subí con rapidez. Pero el gran obstáculo es una enorme esfinge amarilla. Abusá de las voladoras.

FASE 7

Si te quedaste impresionado con el festival de golpes de las fases anteriores, aquí vas a creer que todavía no has visto nada en término de peleas. En una base planetaria con piso verde, vuelven todos los jefes y subjefes que ya fueran derrotados por vos. En orden, vuelven Blob, Wendigo, Reina Blanca, el gigante de la cuarta fase y Fanático. Necesitás poder mutante para hacer picadillo a todos esos tipos: están todos profundamente enojados con vos. Después de dar una lección más a estos malignos, surge un Magneto falso: después de vencerlo, se descubre que era Mística disfrazada nuevamente. Y es que los X-Men avistan al Profesor Xavier y tratan enseguida de salvarlo. Pero todavía no es el fin del game: falta el combate final con el verdadero líder Magneto.

NO ATAQUES A MAGNETO CUANDO ESTE ENVUELTO EN UNA BURBUJA MAGNETICA.



A CADA FASE QUE PASES, GANAS UNA BOLA AZUL, QUE TE PERMITE USAR UNA VEZ MAS TU PODER MUTANTE. SOLO ESTA PERMITIDO ACUMULAR HASTA 3 BOLAS AZULES.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

CADA VEZ QUE USAS EL "MUTANT POWER", SE GASTAN 3 UNIDADES DE ENERGIA.

LOS HEROES Y SUS PODERES

Los "mutant powers" funcionan como golpes mágicos, son específicos de cada héroe. Y muy útiles cuando algún jefe te agarra. Basta accionar el botón mutant power.

Nocturno (Nightcrawler) - Utiliza teleportación.

Colossus - Su piel se descompone en una explosión, en acero orgánico.

Wolverine - Es bárbaro. Sus láminas de adamantum, cuando se frotan, liberan un rayo destructor.

Tempestad (Storm) - Ella suelta el efecto tornado.

Cíclope (Cyclops) - Sus rayos ópticos revientan todo.

Cristal (Dazzler) - Emite fulminantes disparos de luz sónica.



Cartas Ga

ATENCION ESTOS SON LOS DESAFIOS PENDIENTES DEL Nº12

Diego De Carlo - Capital

Quisiera que me digan como pasar el Shopping en el Space Quest IV.

Gustavo Gabriel Rago - Capital

También quería pedirles a todos los Gamemaníacos PC, que me ayuden con el juego Police Quest, ya que en la parte de tener el Cadillac no puedo moverme, ya que dispara (el chabón del auto) a diestra y siniestra.

Oscar Faerher - Córdoba

Tengo un problemita con Simpsons 1, que tal vez parezca algo estúpido; ya que no puedo superar la primera fase (donde hay que pintar los objetos morados).

Hay una valla luego de la casa de descanso que no puedo cruzar. Yo pienso que se debe a que nunca alcanzo los (cero) "goals" (lo mínimo han sido 5 "goals") pero no puedo pintar las macetas asi que nunca obtengo "goals".

Por favor, estoy desesperado, ya no se que hacer.

Nicolás Pedro Fiori - Capital

Me gustaría la estrategia del juego Robocop para Game Boy, ya que siempre me queda estancado en la cuarta fase, la de los ítems.

Emiliano Jose della Crose - La Plata

Podrían darme la estrategia del Castlevania, siempre me quedo en el jefe del nivel 3.

RESPUESTAS A LOS DESAFIOS

Respuesta para: John Mayan

Hola, me llamo Luis Storani y quería felicitarlos por la revista.

Tengo la solución para John Mayan del juego STARTROPICS: tenés que llevarle la lombriz (worm) al loro Peter y te dice las notas que tenés que tocar, por las dudas, te las digo: DO, MI, SOL, FA, DO, MI. En el juego están escritas diferentes, pero te das cuenta fácil.

Tengo una consola Nintendo y tengo 8 juegos: Startropics, Mario Bros. 1, Indiana Jones 1, Yo! Noid!, Beetlejuice, Ghost Busters 2, Tetris y Mc Kids.

Espero que les sirva la estrategia, chau.

Luis T. Storani
Río Cuarto- Córdoba

Respuesta para: Pablo G. Castillo y Rodrigo S. Villagrán

Hola!, me llamo Luciano y tengo 12 años. La revista está re buena, podrían pasar más de PC y Arcades, ¡por favor!

Respuestas a los desafíos por:

Pablo G. Castillo (Action Games Nº 12):

Te voy a decir un truco para vencer a Mike Tyson, cuando le pegás al adversario una piña fuerte siempre sale una estrella, esa estrella te sirve mucho, ¿sabés por qué?

Arriba a la izquierda hay una estrella dibujada y al lado dice cuántas tenés. Apretá Start y tu tipito salta y le golpea en la cara así le quitás más energía. (Ojo: sólo sirve cuando tenés estrellas).

Rodrigo S. Villagrán (Action Games Nº 12): Te voy a responder unas preguntas.

Es mejor una Mega Drive porque tiene muy buenos juegos (sabiendo que los juegos de Super Nintendo no son malos, hay buenos como Street Fighter 2, Fatal Fury, etc.). Y, además, los juegos de Mega son más fácil de conseguir, además la Mega tiene los mejores juegos: Sonic 2 y 1, Streets of Rage 2, Pit Fighter, Kid Chameleon, Quack Shot, G. P. Monaco 2 y 1, Terminator 1 y 2, etc., también hay juegos en CD.

Un Game Gear tiene 8 bits y un Lynx también.

Saludos a todos los de la revista.

PD: por favor, pásenme la carta, ¡aguante ACTION GAMES!

Luciano R. Monti
Avellaneda

Respuesta para: Carlos F. Flores y Sebastián Cheri

Me llamo Israel Rog. Esta es mi 3ª carta (la 1ª se perdió). Como les dije anteriormente, en la carta Nº 2, yo colecciono 5 revistas de video juegos y de ahí saco los trucos. Tengo la solución para Carlos Federico Flores (Salta). Para volar corré presionando "Y" y, cuando Mario abra los brazos presioná "B" hasta que se infle su capa. Cuando Mario baje la cabeza, apretá por un instante la cruz del lado contrario hacia donde vuela para planear, si presionás el control hacia donde vuela caerá en picada. Practicá, es muy útil.

Respuesta para Sebastián M. Cheri (Córdoba). Mirá, Sebastián, los Family Games (todos) son copias de los originales (...), por lo tanto, los juegos son "copias" de los originales y, a veces, mezclados: Mario Fighter, Tiny Toons con el personaje de Mario, Adventure Island con Mario. Es muy posible que ese "Ninja Crusa eders", sea una invención de los fabricantes de Family.

Ah! Bits son la capacidad de proceso de las consolas y ordenadores.

Respuesta a Lisandro G. F. Ramírez: Castle of Illusion: Fase 4: 3 trozos de pastel son tu soporte. Para acabar con el dragón tenés que tener paciencia. Lo mejor es colocarte sobre el trozo de pastel del lado que se ha sumergido para evitar que te golpee y esperar a que coloque su cabeza para saltar sobre ella. Repetilo 5 ó 6 veces.

Fase 5: saltá delante del ogro un par de veces para que ponga el brazo sobre su cabeza y parate, en ese momento sonreirá antes de golpearte, saltá y golpealo. Cada vez que le des se pondrá más colorado, hasta explotar.

Fase 6 (final): una vez conseguidas las 7 joyas del arco iris, se formará un puente y accederemos a la torre donde está Minnie. Al entrar en la sala veremos a la bruja y a Minnie. Subí a la plataforma superior izquierda de la pantalla y, cuando la bruja te lance las bolas de fuego, saltá sobre ella. Repitiendo esta operación varias veces, habremos liquidado a la bruja y podemos ir tranquilos a leer Action Games.

Truco Golden Axe 2: en la pantalla de "1 play/2 play/option", pulsá y los botones A, B, C al mismo tiempo, con lo que accederemos a otra pantalla que pone "easy L game/the duel". Con esto, el juego es más fácil si elegís la 1ª opción. Disculpame, no tengo la estrategia del juego en compensación, otro truco: cuando te enfrentes a un enemigo fin de fase, pulsá el botón "A" y seguí luchando hasta que lo derrotes, a continuación soltá el botón "A", cuando entres en la fase de Bonus. No ataques a ningún mago y, de esta forma, cuando comience el siguiente nivel, dispondrás de un auténtico conjunto de magias. No uses demasiados o el juego se detendrá.

Solución para Patricio Parachú (Olivos): mirá Patricio, el truco fue descubierto en un

nemaníacas

Family Game, por lo tanto, en un NES es posible que el truco ni siquiera exista (es decir, que lo hayan creado los fabricantes de Family).

Super Truco Sonic the Hedgehog

Daré un truco solito para el sonic (no lo censuren, please)

Para conseguir las 6 esmeraldas, andá a la pantalla de selección de nivel y elegí "special stage", una vez conseguida la joya, apretá "Reset" y en el título, apretá "A" y "Start" (volvés a "selección de nivel"), elegí "special stage", y agarrá la joya, seguido a "Reset", haciendo esto 4 veces más, conseguís las 6 esmeraldas. Apretá "Start" y empezá a jugar.

¿Cómo sabe uno cuándo es gamemaníaco de verdad?

Uno dice "desde que me compré Action Games soy el gamemaníaco más loco de todos" ó "3 horas que me compro los cartuchos, los termino".

Gamemaníacos es ser más que eso, un gamemaníaco es aquél que además de terminarlos, conoce todos los implementos que le dan en el juego, hace mapas cuando sabe que está en laberintos, cuando juega de a 2, divide la energía y armas, no se desespera, no se enoja y sabe escuchar las opiniones de sus demás compañeros, ayuda a alguien con un cartucho que ya haya terminado y sobre todo investiga a fondo para buscar una solución por su propia cuenta. En sí puedo decir que un gamemaníaco, no sólo acaba un juego, sino que lo conoce a fondo y lo disfruta.

¡Hasta la 4ª carta! ¡Ah, con el Nº 11, Action Games alcanzó la perfección!

Sencillamente, gracias por ser como son.

Israel Rog
Capital

También le respondieron a Carlos F. Flores:
Santiago Pinto Guerrico - Capital
John Mayan - Haedo
Osvaldo Ivan Aparicio - Mar del Plata

Hola! Soy Santiago Ricardo Pinto Guerrico, con más respuestas a sus desafíos. Acá está la respuesta para Jorge Amar sobre el juego Master Fighter II.

Los trucos son iguales que en los videos.

RYU: Bola de fuego:↓, , → (o: →, ↓, →) + A - patada huracán: ↓, , ← + B - piña de dragón: →, , ↓ + A.

Zangief: Huracán: A + B - Pile Driver: ponete lo más cerca posible y sostené el A.

Chun-li: patada giratoria: ↓, ↑ + B - Multi patada: B muchas veces.

Guile: patada sónica: ↓, ↑ + B - Sonic Boom: ←, → + A.

Espero serles de alguna ayuda. ¡Ah! y aquí está una respuesta más para Carlos Federico Flores.

Para que Super Mario se infle y desinfle, presioná el B varias veces y rápidamente.

Chau

Santiago Pinto Guerrico
Capital

Respuesta para: Raúl J. Armendáriz

Carta Gamemaníaca:

A la banda gamemaníaca:

Hola, soy John, ustedes ya me conocen por la otra carta.

Les cuento que gané en decenas de juegos de Game Boy, Nintendo, y Super Nintendo, P.C. y Family. Tengo todos los números de Action Games y no me la pierdo por nada.

Mándenle saludos y felicidades. Mándenle saludos de mi parte a la banda que hace la revista por el cumpleaños. A continuación los voy a ayudar a Carlos Federico Flores a encontrar el camino al Soda Lake. Te conviene empezar a volar después del tubo violeta. Para volar tenés que acelerar hasta que Mario abra los brazos y después tenés los botones A e Y apretados, sin soltarlos.

Apretá el botón ← para subir y → para caer alternándolos. Al llegar cerca de la meta tirate de la montaña, apretá el ← para subirte a la montaña. Después andá acelerando y saltá para la derecha y encontrarás la salida. Es muy difícil pero con tiempo se logra. Ahora le toca el turno a Raúl Javier Armendáriz. Con este truco podés pasar cualquier jefe que te parezca difícil. Ahí va: para seleccionar los niveles tenés que tener el botón A apretado en el control 1 y apretar Reset. En el control 2 tenés que apretar A o B. Ahora, les pido que ayuden a vender mi Nintendo y mis juegos.

Mi teléfono es 443-0741. Tengo más de 10 juegos de Nintendo y de Family. También vendo el convertidor.

Sigo insistiendo en que hagan una línea telefónica (HOT LINE) para gamemaníacos preocupados, ya que ninguna revista hizo eso en la Argentina.

Me sorprendió un aparatito que salió en una propaganda de la revista que se llama Super Magicom, que es para Super Nintendo y me gustaría que hagan una nota acerca de él sobre sus capacidades técnicas y por favor, que saluden a la banda gamemaníaca que no se pierde un número de Action Games de mi grado 7º B del Colegio Ward. Bueno no les robo más espacio. Espero que publiquen mi carta.

¡Chau, zoológico gamemaníaco)

P.D. ¡Cuidado!, a ver si de tanto jugar se transforman en sprites!...

John C. Mayan
Haedo

Carta 1

Hola, genios de Action Games! Acabo de leer su sección de cartas de la Nº 11 y vi que muchos gamemaníacos mandaron estrategias de Street Fighter II, acá les doy otra, elegí a Zangief (sí, como lo leés) e intentá por cual-

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES.
Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

Cartas Ga

quier medio de arrinconar a tu enemigo y 1° dale una voladora, seguí presionando donde está (pues te vas un poco al lado contrario) y después dale una zancadilla. Apretá nuevamente hacia donde está tu contrincante, dale una voladora y repetí la operación.

Hay que remarcar: a Ryu ni intentes hacércelo (pues te dará un tremendo Dragón Punch), quedate agachado y pegale cuando venga con la patada huracán un puñetazo, brincá la magia y cuando salte hacia vos recibilo con remolinos o voladoras.

Los tres Pellegrini dijeron que era una injusticia que SF II lidere el Top Ten de Family, yo diría que es falta de información pues no conocen el III y IV (que son mejores que el II). Quería decir que los que hicieron SF II son unos truchos, porque cuando lo ganás y aparece el staff sólo hay x en vez de nombres. ¿Qué es un NEO GEO?

Por último quería decirle a los comerciantes marplatenses que se jueguen y alquilen cartuchos de Mega y Super Nes.

Cuando lo hagan, pongan una propaganda en Action Games. La revista es una barbaridad (de buena). Saludos.

Carta 2

Buenas y santas, Action Games:

En la N° 10, Patricio Parachu pedía el truco de B y Select de Super Mario Bros 3. Cuando estés en el mapa presioná B y aparecerán los ítems que juntaste, apretá Select en el primer ítem y podrás escoger cualquiera.

En la N° 11 Carlos Federico Flores preguntaba cómo volar en Super Mario World: presioná Y para correr y cuando Mario abra los brazos presioná B hasta que su capa se infle. Observación: esto es muy parecido a lo de Super Mario Bros 3 de Nintendo. De este juego, referido al vuelo, les digo también que si cuando Mario baja la cabeza presionás hacia el lado contrario, planearás, en cambio si presionás hacia el lado en que vuela, caerás en picada eliminando enemigos.

Saludos

Osvaldo Ivan Aparicio
(Gamemaníaco como no hay dos)
Mar del Plata

Hola, soy Diego, un fana más de Sega Action Games.

Les cuento que tengo un Mega con 7 juegos.

Primero les voy a decir cosas que me gustaría que hicieran:

1 - Cada mes entregar con la revista posters, calcos, etc.

2 - Que haya una sección Top Secret de Mega y también un Top Ten.

3 - Que la revista tenga más páginas.

4 - Que pongan una seccion de NEO GEO

5 - Que hagan una nota especial que diga características y temas de las siguientes consolas: Mega Drive, Super Nintendo.

Segundo voy a nombrar alguans críticas no sólo a la revista sino también a ciertos productos:

1 - La falta de trucos para Mega.

2 - Que hayan sacado las noticias de Japón.

3 - Que se comercialice el Family Game, me parece lo peor en materia de consolas, imégenes cortadas, música boba, etc.

4 - El adaptador de Family a Nintendo, aconsejo no usarlo, ya que puede dañar la máquina.

5 - Que haya distintas versiones del Mega, uno ya no sabe qué cartuchos o accesorios comprar por temor a que no funcione.

Tercero, les voy a hacer unas preguntas (espero me respondan todas)

1 - ¿Para cuando el Mega CD?

2 - Si yo tengo el Mega Drive II, ¿cuál CD ROM me tengo que comprar?

3 - Va a salir el Street Fighter 2 para MEGA. Si sale, ¿para cuándo?

4 - ¿Van a salir los siguientes juegos en Mega: Rad Mobile, Hat Trick, Turtles 2 y 4, Super Kick Off y F-Zero:

5 - ¿Cuánto está el Arcade Power Stick?

6 - ¿Llegó el Power Base Converter y la bazooca?

7 - ¿Hay Game Genie para Mega?

Cuarto, les voy a mandar unos trucos:

Thunder Force III: para conseguir satélites infinitos pulsá: 10 veces arriba, 2 veces el B. Luego dale una o dos veces al A.

Carmen Sandiego: les doy algunas contraseñas de este juegazo:1 - investigador del tiempo: TMFLKLB. 2 - Inspector del timepo: DBKBLBN. 3 - Detective del tiempo: XLWXMRN. 4 - Gran detective del tiempo: LMWHFJJF.

S. Monaco GP: cuando pierdas apretá el A para seguir jugando. Y, por último, voy a hacer algunos comentarios:

Carolina Beltramo dijo que en las revistas españolas no se entiende nada. Acaso están en chino o qué.

Estoy en desacuerdo con Ivan Ivanof que dice que la micro Manía es mejor que Action Games. Pero pienso que la Hobby Consolas es un poco mejor. Pero no se preocupen, ya que a Action Games la voy a comprar siempre.

Bueno, espero que publiquen mi carta en la edición N° 12 y les deseo un feliz aniversario.

PD: un saludo a todos los usuarios de Sega. Y para que los de Nintendo no digan que los de SEGA no saludamos a nuestros hijos les digo esto: ¡Sega es mucho mejor que Nintendo! Por favor, en las preguntas no me pongan: llamá a Gameland.

Diego Benítez
Zárate

Respuesta para: Fernando Cortese

Hola!, soy Alejandro Peinó y vivo en Floresta. Les paso algunos truquitos.

Los locos Adams: en la cocina, comé el balde. Después en el baño abrí la ducha y ponete abajo. Aparecerá "Full Rocket" (balde lleno). Después andá a la sala donde está la estufa, ponete ahí y tocá el B. Vas a entrar a un lugar donde hay mucho dinero.

Tiny Toon: Fase 1: usá a taz, cuando el pow está lleno tocá el B y hacé el huracán. Fase 2: usá a Plucky. Es el que nada más rápido. Fase 3: usá a taz. Fase 4: usá a furrball, es el que más te conviene para Elvira y para el edificio final. (Locolandia) Fase 5: usá a Plucky. Fase 6: usá a Furrball o a Plucky.

En respuesta a la carta de Fernando Cortese, de la N° 11, para entrar al cementerio y a las casas en el Freddy, hay que tocar ↑, este es un juego muy desordenado.

Fase 1: 2ª casa, usá al nene.
Fase 2: 1ª casa, usá a la mujer.
Fase 3: 3ª casa, usá al Ninja.
Fase 4: Basurero (último), usá a la mujer
Fase 5: cementerio, usá al Ninja.
Fase 6: cine, usá a la mujer.
Fase 7: casa abandonada, usá al Ninja.

¡Publíquenla!

PD: Action Games es mucho mejor que la competencia. Sinceramente, me compré: las españolas OK Consolas, Superjuegos, Supernintendo pero Action Games me recopa.

Alejandro Peinó
Capital

Hola!, me llamo José A. Fernández. Soy de Posadas (Misiones). Poseo una consola

nemaníacas

Sega Genesis y tengo los juegos: Tortugas, hipes stone height, que me gustaría que la pasen, y otros juegos como: SM1, Tazmania, Fithing Master, etc. Preguntas:

1) ¿Cuánto cuesta aproximadamente un CD Rom en Bs. As.?

2) ¿Va a salir o no el Street Figther para Sega?

3) ¿Cuánto cuesta cada juego del CD Rom?

Y otra cosa: yo me compré el juego de Super Mónaco G.P. 2 y no me anda y, en cambio, mi amigo que posee 1 mega drive le anda. ¿Por qué? Espero que no sea porque falla ya que con ningún juego me pasó esto.

Bueno, me despido. "La revista es buenísima"

José A. Fernández
Posadas - Misiones

Street Fighter 3 (9 luchadores) para Family
RYU: magia:↓, , →+ A
Giratoria: ↓, , ←+ B
Guile: magia: ←, →+ A
Cuchillo: ↓ (tres segundos) ↑ + A o B
Chun Li: pisotón: ↑, ↓ + B
Patadón: ↓ + B por dos o tres segundos
Patada rápida: B varias veces, rápidamente
Dalsim: bola de fuego: ↓, , → + A
Doble puñetazo: ↓ + A por dos o tres segundos, patinada ↓ + B por dos o tres segundos.
Tornillo: ↑ y en el punto más alto B
Blanca: choque: A varias veces rápidamente
Patadón: ↓ + B por dos segundos.
Vega: salto mortal y caída sobre el adversario: ↓ (por tres segundos) ↑+ B o A
Patinada: ↓ + B por dos segundos
Sagat: magia: lo mismo que Ryu o Ken
Magia abajo: lo mismo pero usá el B
Tengo un password de Lakers v.s. Celtics para el Genesis: para ir directo a la final.
Lakers v.s. Pistons: "526 GJJ" y otro para Super Volleyball para el Genesis: cuartos de finales: introducí este password: "Y PLAC".

Los felicito por la revista y manden más trucos para el Mega, por favor, y más de Street Fighter para Arcades, información sobre street fighter para el Mega (si pueden). Un saludo.

Mariano Casalini
Beccar

Socios de Action Games:

Me llamo Leandro Suarez. Tengo 13 años y soy un GAMEMANIACO TOTAL.

Voy a mandar unos trucos y unas respuestas a los desafíos de Carlos Flores y Patricio Parachú.

Bueno, Carlos, esto es lo tuyo.

Corré presionando Y y cuando tenga los brazos abiertos, apretá B hasta que se infle la capa, después, cuando baje la cabeza, apretá el control pad para el lado contrario hacia donde está mirando Mario, si no, caerás en picada.

Para entrar en fortalezas vencidas, apretar L y R, y para salir Start y Select.

Patricio: si no tenés Family, el truco no te resulta, si lo querés hacer conseguite el adaptador y un Juego de Family Super Mario 3.

Si ya lo tenés, en el mapa presioná B, cuando aparezca la subpantalla rosa, presioná Select e irán apareciendo las cosas:

hongo, pluma, flor, estrella, traje de tortuga, traje de rana, de oso, nube, pwig, ancla, martillo, tubo, caja musical.

Con el traje de oso, presioná ↓ + B y tenelo apretado para hacerte estatua, pero los hongos igual te matan. El martillo sirve para romper algunas piedras en el mapa. El traje de tortuga es el más potente, con los martillos matás a Boom-boom (jefe de las fortalezas) y los jefes finales de un solo golpe. Hecho casco es inmune a las bolas de fuego de Venus (planta piraña).

Los trucos que prometí son estos:

Tinny Toons:

Etapa I: usá a Peluso, después de canjear las zanahorias en la casa de Hampton, cuando estés con Elvira, trepá por cualquier pared hasta desaparecer y esperar hasta que la puerta aparezca y tirarte al medio de la pantalla y entrar. En el pasillo final, presionar B, salir corriendo y los fantasmas no te harán daño.

Etapa II: usá a Plucky, podés quedarte en el agua sin hundirte. Los bichos negros son invencibles, ni con el remolino subacuático los podés matar. Con Elvira, no te muevas, esperá que aparezca la puerta, y cuando a Elvira le esté empezando a salir corazones, presionar B, bajar y meterse en la puerta. Al jefe hay que matarlo así: subir en la plataforma superior derecha, saltar con el → apretado y caerá en una plataforma invisible. Cuando el pirata esté abajo tuyo, caerle con el A apretado y cuando rebotes apretá →. Repetí 3 veces.

Etapa III: usá a Dizzy. Donde hay lechugas, usá el remolino, y donde hay "Sonics", también. No lo uses arriba de plataformas pequeñas, porque las destruís y caés al vacío. Usalo con los árboles con murciélagos, con las abejas saltales encima. En Elvira, saltá de bloque en bloque. Si te caés, hacete remolino y volvé al principio, cuando estés en el bloque final, usá el poder y metete en la puerta. Este jefe es difícil: fijate para donde se mueve el techo, y andá a la plataforma con la misma dirección del techo. El jefe caerá en la otra plataforma, saltá encima de él cuando se esté por caer, con el A y un direccional apretado. Repetí la operación.

Etapa IV: usá a Peluso para escalar los bloques aéreos en la parte 1. En la parte 2, esperá a que el perro te tire una lata y saltá encima de donde salió, y cuando salga lo matarás. Con Elvira, trepá la pared izquierda, subite al bloque móvil y andá a la plataforma. Ahí espera la puerta y metete. En la parte 3, en el final, subite por la pared izquierda, luego también con la izquierda y encontrarás un corazón. Al gorila lo vencés así: andá a la plataforma izquierda, cuando aparezcan los monos saltale al segundo de cada serie y volvé a dónde estabas. Repetilo 8 veces.

Etapa V: Plucky. Agarrá todos los GoGoDoDos. Antes de agarrar al último, agarrá un corazón más adelante. No entres en la puerta, volvé y donde hay un pequeño hueco, parate al borde de la plataforma. Apretá B y corré para el hueco, cuando estés por llegar, presioná, sin soltar nada, ↓. Agarrá al último GoGoDoDos. Esto de agacharse sirve para ser invencible con los enemigos.

Etapa VI: Dizzy. Al comenzar, matá rápido a los policías, sino te tiran palos. En la araña que cuelga, parate un instante abajo de ella y retrocedé. En la parte 2, matá a los primeros policías con huracán, esperá a que se recargue y avanzá por los picos, y esperá recargar otra vez. En la parte 3, cuando una bolsa te esté por tocar, hacete huracán, si no tenés el Pow recargado, agachate en las de la derecha y saltá poquito (con A en turbo 2) con las de la izquierda. En la parte 4, cuando el perro venga contra vos, usá el huracán y recargalo antes de pasar a la otra plataforma.

En la parte 5, sólo saltá en las plataformas cuando estén afuera. Con MAX, parate arriba de los guantes y de ahí saltale en la cabeza y repetilo 3 veces. Cuidado con las monedas y los guantes de abajo. Para deshacerte de ellos, hacete huracán.

Y preparate para un THE END.

En KID ICARUS, el password para la última fase con energía limitada es

8UUUUU UUUUUU
UUUUUUUUUUUU

Cartas Ga

Super R-Type: Apretá en la presentación R, ↑ 9 veces, Start (para empezar el juego). Poner pausa y apretar R + A + Select y apretá ↑ o ↓, para elegir nivel.

Password para Pilot Wings, último nivel: 882943

Para llegar al oeste en Back to the future 2 - 3: apretar Select y B en la presentación y ordenar las letras así:

FLUXCAPACITORISTHEPOWER

Batman 2: encontré todos los passwords de este juego y una estrategia:

1-2: MBRR 2-1: NMLL 2-2: NWKL 3-1: LGZQ 3-2: GPTW 4-1: GNXF 4-2: KMCN 5-1: QGVN 5-2: WBZT 6-1: FFMG 6-2:CKQG 7-1: GPZT 7-2: no tiene.

Las etapas 2 y 5 no tienen jefe, para todo esto usá Start y ↑ , tenés vidas infinitas y recargás energía.

La etapa 1 es mejor pasarla con Shieldstar, porque a las gárgolas las matás pegándoteles y teniendo el B apretado, luego soltar y una estrella te cubrirá por unos segundos, matando a las gárgolas.

Al jefe lo matás poniendo turbo en 3 puntos del botón B, y disparándole con B apretado. Para zafar de sus tiros, pegátele y agachate, luego alejate y tirale.

En la etapa 2 pasala con Crossbow. El tiro especial (con B apretado y en turbo 1 punto) de esta arma es un escudo que se alarga y acorta, luego, soltando B, tirá el escudo, que rebota con todo lo que toca.

La parte del Batman Aéreo es fácil, tirar a todo menos los pinches.

Etapa 3: cuidado con las bombas del cielo. Los hombres de nieve te empujan con los remolinos. Esta etapa pasala con el arma N (Sonic Neutralizer), que tira por arriba y por abajo. El tiro especial es corto de alcance y de tiempo pero mortal, es un tiro parecido al Crossbow normal, sólo que repetido seguidamente, por 5 segundos. Cuando te empujan del hielo, saltá y presioná para el lugar contrario donde estás resbalando. La parte de la mina es más difícil, por las cintas transportadoras, y las piedras, que son invencibles.

Al jefe hay que esperar a que se pare y quedar a su espalda tirándole con B turbo 3, cuidado con sus tiros. Tiene tu misma energía.

Etapa 4: usá el arma Batirang. La parte del tren es fácil, y en los caños en la basura son obstáculo.

La etapa 4-2 es un almacén donde aparece un tipo tirando barriles, muchas cintas transportadoras y ascensores.

En el ascensor mejor tener el Benturbo 3... y apretado, así matar a la nave y a los malos, que te dan 2 escudos.

El jefe es fácil. Primero quedate en el costado izquierdo agachado tirando Batirangs con B en turbo ...3, cuando venga el Robotito matalo y andate para la derecha y repetí la operación.

Etapa 5: usá el arma CrossBow, para matar a los malos que saltan con un tiro. En el agua usá la misma estrategia que en el hielo (3-1). La parte 5-2, es parecida a la 2-2 porque Batman vuela y aparecen los mismos enemigos. No hay jefe.

Etapa 6: usá el arma Batirang. En la primera parte pasá por los rayos y cuando salgas recargá energía con Start + ↑, luego en las plataformas que se caen, ni bien las toques, saltá con → presionado.

En la parte del tanque, es inútil matar al tipo del tanque porque vuelve a aparecer, pero quedate adelante de él, para no caerte. Cuidado con los espinos y recargá siempre. El Guasón es difícil. Tiene 120.000 de energía, así que esquivá sus tiros y tené el B apretado. SIEMPRE con B en turbo 3...

Etapa 7: usá el arma sonic Neutralizer. La primera parte mata a los malos con zancadillas (↓ + A) y los ovnis son indestructibles, así que al primero agachate, el segundo quedate en el medio. El 3º, ni bien aparezca, retrocede, y los 4º quedate en el medio. La fábrica es difícil. La parte de las burbujas pasala con el N, tirando con B en turbo...3. Luego subí. Cuando pases los primeros pinchos movente hacia la izquierda, la punta de ahí saltá en la otra plataforma e inmediatamente saltá a la cinta transportadora.

Guasón: quedate tirando para arriba sin moverte, (siempre con B en turbo 3...) Así matás la bola azul de arriba. Ponete abajo de las de abajo y tirá para arriba. En la que resta, quedate en el medio, tirando para arriba (cuidado con las sierras azules). Luego quedate donde se ve gris del lado derecho y tirá para arriba. Cuando el power del Guasón llegue a 17.920 se enmascarará y te tirará sierras que rebotan, saltalas, inmediatamente después de que las sierras salgan de la pantalla movete hacia el lado contrario adonde estás, en este intervalo quedate en el lugar que dice más arriba y tirá para arriba. Tené mucho cuidado porque tiene 250.000 de power y vos sólo 80.0000.

Esta parte pónganla aparte, porque son preguntas para el Desafío.

¿Cómo paso la parte de los meteoritos en Star Wars 1?

¿Cómo venzo a los jefes de la etapa de las montañas en Takspin?

¿Hay algún truco para El Kung Fu Master (en la presentación aparece como Spartan), y para el Mario Bros (el Mario Bros es un juego que trata sólo del jueguito que hay para dos jugadores en Mario 3, pero en un solo cartucho)?

¿Qué significan las letras que aparecen en la carrera 5 de Exite Bike?

¿Qué juego es en realidad el Mario Bros 4 para Family? porque cuando agarro el agua o algún ítem, me aparece un personaje distinto, con gorrito y también cuando agarra la manzanita.

¿Está el Maniac Mansion para Family?

De todos los juegos que nombré sólo pasé hasta el final estos:

Double Dragon 2, Ducktales, Tortugas 3, Mario 3, Batman 2, Picapiedras, Tiny Toons, Megaman 3.

Chau, chau, chau, chau.

Me despido hasta que pase otro juego y les mande la estrategia.

¡Bye!

Leandro y Gabriel Suarez
Bariloche - Río Negro

Me llamo Leonardo Wada, tengo 11 años y vivo en Eldorado (Misiones).

Les mando unos trucos:

Street Fighter 3 (Nintendo): para sacarle toda la energía al adversario presioná Start y al mismo tiempo ↑ (este truco no mata al adversario).

Simpson 1 (NES): en la 1ª fase al lado de la tienda Tool World un poco más adelante hay un arbusto, saltá desde la ventana hasta al lado del arbusto y un poco más hacia arriba. Hay como una plataforma invisible cuando te subas presioná para ↓, y te da una vida. En la 2ª fase en el segundo piso subí, después aparecés en un lugar con 5 sombreros, para salir subí al cenicero y presioná ↓.

Quisiera preguntarles si saben si hay algún negocio donde pueda comprar juegos de P.C. ya que yo no sé casi nada porque recién el año pasado me mudé acá en Eldorado y yo vengo de Bs. As. (un cambio muy cercano, no les parece).

Yo estoy cerca de Paraguay y a veces voy a Ciudad del Este y allá el Super NES completo cuesta 150 dólares, el Game Boy 73 dólares, tal vez bajo, no en todos los lugares es el mismo precio.

Con esto me despido. Chauuu.

Action Games, la mejor, sigan creciendo.

Hasta la próxima carta.

Leonardo Wada
Eldorado - Misiones

nemaníacas

Queridos amigos:

Les escribo para decirles que los felicito por la revista que es ¡genial!

Yo la colecciono con mi primo desde la Nº 1 hasta la 11, tengo el Family Game y creo que es la mejor consola de 8 bits. Tengo el Game Gear y el Game Boy.

Pero la mejor es la de Super NES.

Quisiera que manden trucos del juego: Donald Duck ya que la final no la paso. Tengo el Devilish y el Super Monaco GP, el Wonder boy, alien Syndrome y el Woody Pop.

Quisiera que, manden direcciones de dónde se venden cartuchos de Game Boy ya que no tengo ninguno.

También quisiera que pongan menos publicidad y más juegos.

Y, por último, que pongan posters.

Les mando trucos:

Super Mario 3: pulsando B y luego Select aparecerá (en el mapa) hongo, flauta y disfraces.

Simpson: nivel 3: posicionate en la boca de Krusty y saltá en el mismo lugar y... ¡Sorpresa!

Turtles I: para elegir nivel, en la presentación apretá Select y Start.

Contra: pulsando A + B y Start, tendrás 30 vidas.

Bueno, también quisiera saber si está el juego Super Mario World para Family.

¡Chau!

Mario S. Molaroni "Chicho"
Comodoro Rivadavia - Chubut

Me llamo Claudio Gana Rojas, tengo 14 años, soy chileno y quiero decirles de que su revista me gusta mucho y sobre todo la sección "Cartas Gamemaníacas" Además la revista me llega a través de un tío que vive en Mendoza.

También quiero decirles que tengo una consola Mega Drive y tengo el Sonic y el Sonic 2, este último me lo mandaron desde EE.UU.

Yo quiero cooperar con 2 trucos, uno del sonic y el otro del Sonic 2.

1º Sonic: si quieres elegir nivel presioná en la pantalla de presentación ABC juntos hasta que aparezca el Sonic luego presioná ↑A, ↓A, →A, ←A y A + Start.

También quiero darles una estrategia para Sonic, se trata de 2 pasadizos secretos en el Mundo 1 act. 2, después de un columpio viene una bota dentro de un monitor en esa muralla detrás hay otros monitores, tenés que ir corriendo y antes de tocar la muralla agacharte para romperla el otro está en el mundo 1 act. 3 cuando empezás andate por abajo y corriendo a toda velocidad agachate y encontrarás un pasadizo. Cuando estés a punto de terminarlo y encuentres un trampolín, no lo toques y saltá sin miedo las espinas hacia la derecha y encontrarás un extra. También si querés elegir niveles y sin perder vida: 1º usá el truco de Sonic (Action Games Nº 8) y después el truco de elegir nivel y una vez que lo elijas, presioná ABC juntos hasta que aparezca el nivel que escogiste.

2º Sonic 2: si querés elegir nivel andá a la pantalla de opciones y, en el cuadro de Sound test escogé los siguientes sonidos en este orden: 19, 65, 09, 17. Ahora volvé a la pantalla de presentación y presioná el direccional hacia abajo más A y listo, seleccioná nivel.

Cuando consiga más trucos yo se los mandaré de inmediato porque recién me lo mandaron. Por último quiero felicitarlos por la revista, la encuentro súper buena y le hace competencia a cualquier revista yankee.

Chau y suerte.

Claudio Gana
Pte. Alto - Santiago de Chile

TODAS LAS RESPUESTAS TODAS DE ACTION GAMES

Antes de todo queremos agradecer y felicitar a todos los que vencieron los desafíos. También, dar la bienvenida a los nuevos Winners del Videogame Sudamericano.

Ahora vamos a las respuestas a las inquietudes de los Gamemaníacos:

Para Osvaldo Ivan Aparicio:

El Neo Geo es la consola de 32 bit de NEC.

Nos parece genial tu llamada a los comerciantes de Mar del Plata.

Si la revista es una barbaridad de buena qué podemos decir de vos. ¡Gracias amigo!. Mandanos una caja de Havanna.

Diego Benítez:

Cosas para hagamos:

1- Tus deseos son órdenes. Ahí va el poster.

2- El Top Ten está. El Top Secret ya viene.

3- Contá las páginas de cada número de Action Games. ¿Viste?. El primer número tenía 48 y este tiene 120 y un poster. ¿Que Tal?

4- Los juegos de Arcades son iguales a los de Neo Geo. Por ahora te podemos dar esto.

5- Esperá un poquito y la tenés.

Críticas:

1- Convocamos a los Gamemaníacos a que contribuyan con trucos para Mega. Siempre nos ayudan. No nos van a defraudar.

2- Ahora forma parte de la sección Shots.

3- Es tu opinión. Bastante parcial y despectíva. Tenés que ser un poco más tolerante. La mayoría de los gamemaníacos tiene una de ellas.

4- A muchos los ayuda.

5- Tenés toda la razón.

Preguntas:

1- El Mega CD ya está en nuestro país y en las páginas de Action Games.

2- El Mega CD.

3- Sí. Para cuando no sabemos.

4- Turtles ya salió. Los otros no sabemos.

5- ¿Cuánto cuesta el kilo de merluza en Zárate?

6- La Bazzoka sí, del Power ni noticias.

7- Sí, en el Nº12 de Action Games salió la nota.

Como pudiste notar no te mandamos a Gameland. Pero sí a averiguar en la pescadería el valor de la merluza.

Te respondimos, humildemente todo lo que sabemos. Sobre lo que no tenemos idea directamente no hablamos.

Chau amigazo de Zárate.

José a Fernández:

1- El Sega CD completo, más o menos $650; y el Mega CD, $450.

2- Si hubieras leído la respuesta que le dimos al Gamemaníaco anterior no lo hubieras preguntado.

3- No tenemos idea.

4- Lo más probable es que esté fallado.

Saludos a todos los misioneros.

Leandro y Gabriel Suárez:

No te pudimos mandar los dibujos porque no salían bien. Las estraegias, igualmente, están muy buenas.

Gracias por escribirnos y felicitaciones porque son los primeros Winners del Sur Argentino. Manden chocolate en rama.

Leonardo Wada:

Lamentablemente no te podemos ayudar.

Volvé a mandarle saludos a todos los misioneros.

Chicho:

El poster ya está. Gracias por los trucos. El Super Mario World para Family no está. Las direcciones están en la revista y nuestro cariño en vos.

Claudio Gana:

Nos puso muy contentos recibir la primera carta de Chile. Decile a tus amigos que nos escriban.

ESTO ES TODO AMIGOS

WINNERS

ESTOS SON LOS Nº1 DEL VIDEOGAME

Pablo Gastón Girge
Quilmes

Federico O. Coda Zavetta
Casilda - Santa Fe

Juan Pablo Boccardo
Córdoba

Justín Boccardo
Córdoba

Martín Vera
Catamarca

Ivan Alexis Ivanof
Vicente López

Gabriel A. Laureiro
Merlo - Buenos Aires

Daniel Cardozo Hasson
Mar del Plata

Maximiliano Bustelo
Capital

Adrián Royo
Capital

Jorge Amar
San Isidro

Mauro Albornoz
Haedo

Darío Diament
Martínez

John Mayan
Haedo

Gonzalo A. Gerona
Capital

Juan P. Diaz Orban
Capital

Germán Romanín
Lanús Oeste

Horacio R. Zon
Lanús Oeste

Daniel R. Soto
Gral. Sarmiento

Santiago Vanina
9 de Julio

Tomás Domínguez
Capital

Leandro S. Gómez
Avellaneda

Adrián I. Romero
Capital

Santiago R. Pinto Guerrico
Capital

Santiago Devia
Capital

Ricardo Braña
Capital

Adrián García
Bahía Blanca

Pablo Agüero
Esperanza - Santa Fe

Javier Llorens
Mar del Plata

Mariano Mera
3 de Febrero

Diego De Carlo
Capital

Sebastián Callejas
Capital

Pablo G. Castillo
Ituzaingó

Fernando A. Ferro
Ezpeleta

Rodrigo A. Lorenzo Durán
Avellaneda

Damián Bulbulián
Ituzaingó

Maximiliano Devolder
Capital

Gustavo Gabriel Rago
Capital

Luis T. Storani
Córdoba

Luciano R. Monti
Avellaneda

Israel Rog
Capital

Osvaldo Ivan Aparicio
Mar del Plata

Alejandro Peinó
Capital

Leandro Suárez
Río Negro

Ya van 47.

¿Cómo, vos no figurás?
¡Lo que te devoraste hermano!
Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Nº1.

Los winners que se incorporaron este mes ganaron, todos, una remera de Action Games

AMETRALLADORA

- Puede reemplazar al joystick
-Tiene Start, Select
y Control de dirección en cruz
- Gatillo para disparar balas en forma automática o semiautomática
y el comando Hyper para lanzar bombas
- Mira para apuntar y efectos de sonido con parlante incorporado

PARA GANAR HAY QUE TENER LAS MEJORES ARMAS



PISTOLA LASER

Mira común - Rayos infrarrojos

BIT
ARGENTINA

SERVICIO TECNICO: Av. Independencia 3485 - (1225) Capital Federal - Tel. 93-3080

CARTUCHOS
PARA
FAMILY GAMES

IMPORTADOR DIRECTO
SOLICITAMOS DISTRIBUIDORES

UNICAMENTE POR MAYOR

STREET FIGHTER 4	18 LUCHADORES
STREET FIGHTER 4	12 LUCHADORES
STREET FIGHTER 3	9 LUCHADORES
GOAL 2	24 EQUIPOS Y PAISES

MAS DE 150 MEJORES TITULOS

LIBERTAD 282, PISO1º, 37, BUENOS AIRES
TEL/FAX: 46-4861

market place

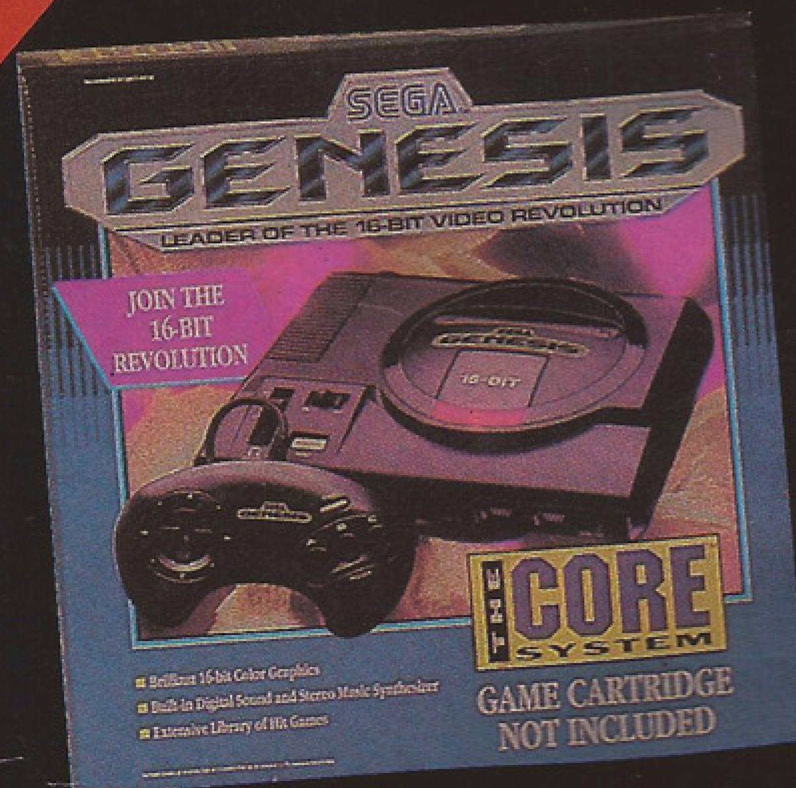
N



FAMILY GAME



SUPER NINTENDO



SEGA GENESIS



SUPER MARIO KART



MARIO PAINT

market place

Departamento de Publicidad: 951-6239 - Fax 952-3834

market place

VIDEO JUEGOS

Todas las máquinas



Más de 500 títulos en stock

Service Especializado

Este
FAMILY GAME
es distribuído y garantizado por
El Campo S.A.

Mar del Plata

Av. Luro 2976
Local N°8 y
2° Piso Of. "A"
Tel/Fax: (023) 28343
Tel/Fax: (023) 93856

SIC

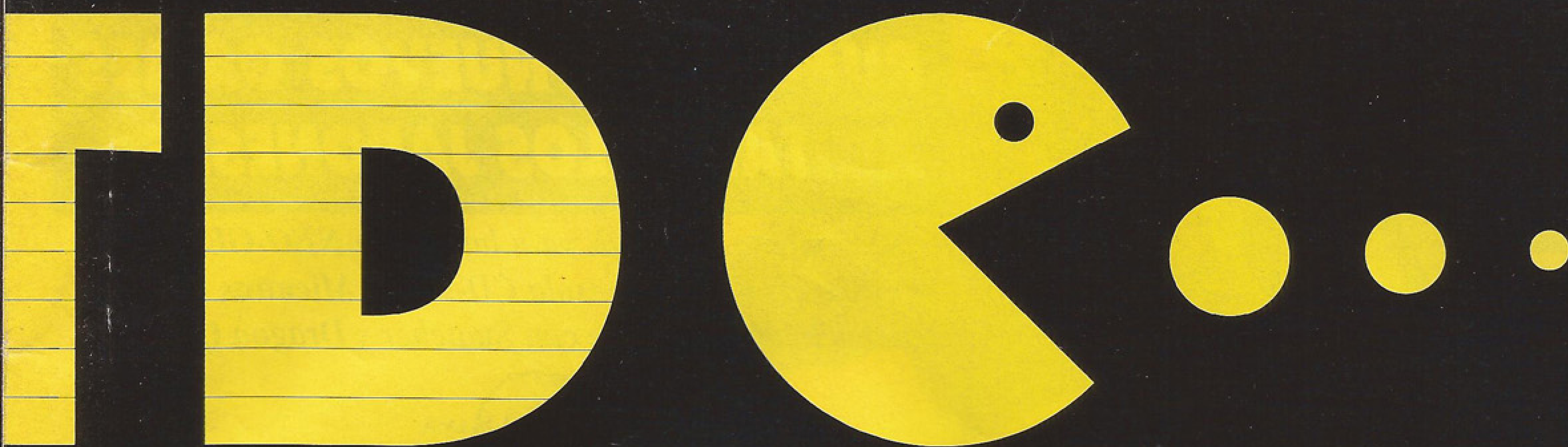
Distribuidor oficial de Bit Argentina

Rosario

San Nicolás 1111
Tel/Fax: (041) 307894



BULLS vs BLAZERS
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
CHALLENGE SET
THE SYSTEM THAT SET THE STANDARD!
MARIO PAINT
LETHAL WEAPON
FREE
GAME BOY
FINAL FANTASY
GAME GEAR
Revenge of Drancon
SEGA GENESIS
VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM
LEADER OF THE 16-BIT REVOLUTION
World of Illusion
HIGH INTENSITY CD-ROM
SEGA CD
SONIC 2
SONIC THE HEDGEHOG
MENACER
FOR SEGA G
LEADER OF THE 16-BIT VIDEO REVOLUTION
LOOM
NEC
CYBORG JUSTICE
CHAKAN
ARIEL THE LITTLE MERMAID
CORE SYSTEM
GAME CARTRIDGE NOT INCLUDED
SEGA
TURBO GRAFX 16
NEO GEO
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM
ART OF FIGHTING
102 MEGS

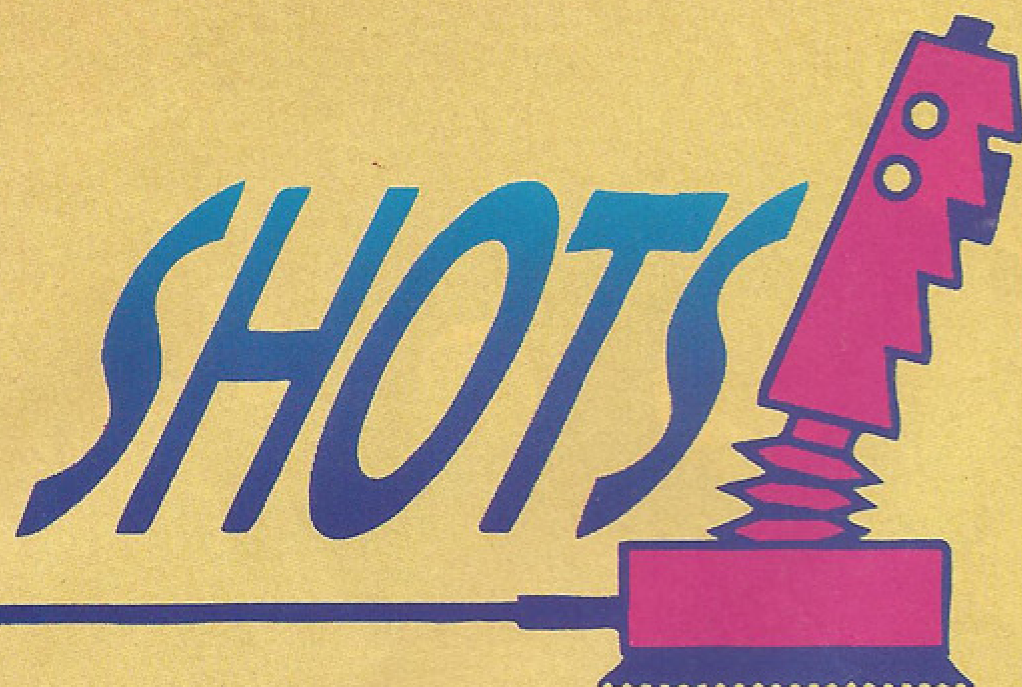




MENACER
para Sega Genesis



SUPER SCOPE 6
para Super Nintendo



RUMORES Y NUEVOS GAMES AGITAN A LOS JAPONESES

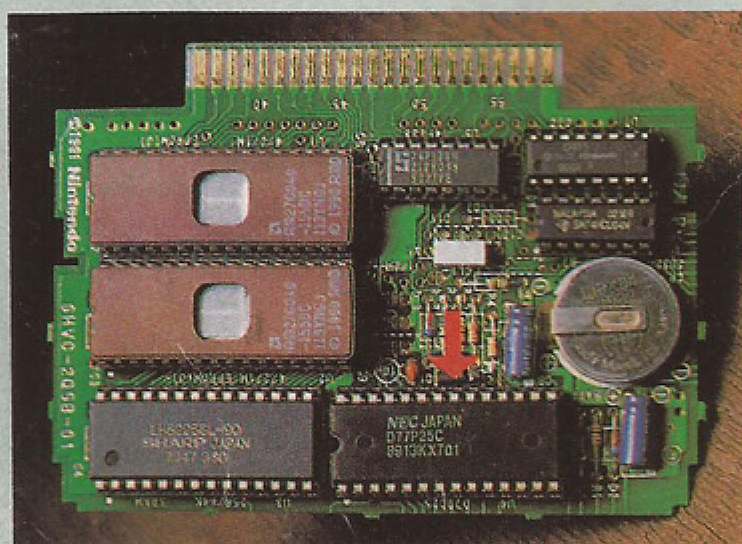
Se comenta que SNK va a lanzar un NEO-GEO de 32 bits además de una consola CD-ROM. Mientras tanto, la muchachada enloquece con Snatcher y Dragon Quest 5.

MOASHIRO SAMA
ESPIA INTERNACIONAL

DSP VA A TURBINAR JUEGOS DE SUPER NES

En los próximos meses de este año, algunos juegos de Super NES/Super Famicom vendrán con un circuito integrado (CI) diferente: el DSP. Este CI va a proporcinar a los games con más de 12 Mega, recursos de procesamiento de imágenes hasta ahora nunca vistos en los videogames. El DSP es capaz de realizar, al mismo tiempo, todos los efectos de imagen del Super NES: rotación, zoom y escala. Esto significa que los gráficos de los juegos que tengan este CI serán más movidos y enloquecidos que nunca. El nuevo componente debe aumentar el precio de los cartuchos a 10 dólares.

La capacidad gráfica del Super NES, que ya es superavanzada, va a volverse todavía mejor. Ahora, sentate porque ahí va una bomba. ¿Saben quién desarrolló este circuito integrado para Nintendo? NEC. Pero calma, no es la misma empresa que acaba de asociarse a la archienemiga Sega. Ocurre que NEC es una empresa gigantesca, que fabrica un mundo de cosas en el Japón y que posee divisiones (o fábricas) diferentes para cada grupo de productos. Quien produjo el CI para Nintendo fue NEC Computer Consumer, una división que no tiene nada que ver con NEC Games Consumer, la división que fabrica la PC Engine y que acaba de juntarse con Sega. Ahora, nada impide que NEC Computer Consumer desarrolle un CI para los juegos de su prima que produce videogames...



SNK: ATACAR ES LA MEJOR DEFENSA

Ustedes se deben haber quedado espantados con la negativa de SNK de asociarse a Nintendo, según les contamos ya. Pero ahora van a comprender por qué. SNK tiene dos proyectos importantes: un Neo-Geo de 32 bits y un CD-ROM.

Con el CD-ROM, SNK pretende mejorar el nivel de las pistas sonoras de sus juegos, que son un poco repetitivas. Y por increíble que parezca, resulta más barato lanzarlos en CD que aumentar la memoria (y el precio) de los cartuchos. Y hablando de precios, el CD-ROM de Neo-Geo debe costar 390 dólares, con discos a 50. La consola de 32 bits sería, probablemente, una presentación para luchar con los nuevos productos de los competidores que vienen marchando.

Otras novedades: muy prontito va a salir Fatal Fury 2, y antes de fin de año (probablemente) Neo-Geo tendrá Street Fighter 3. Eso mismo, la nueva versión para arcades que todavía no está lista.

SNK está apostando todo a la recuperación de su consola. Vivió malos momentos el año que pasó, con la caída del 47% en las ventas del Neo-Geo en el mercado japonés. En 1992, el fabricante intentó embarcarse en la fiebre de los juegos de lucha creada por Street Fighter 2 y lanzó World Heroes.

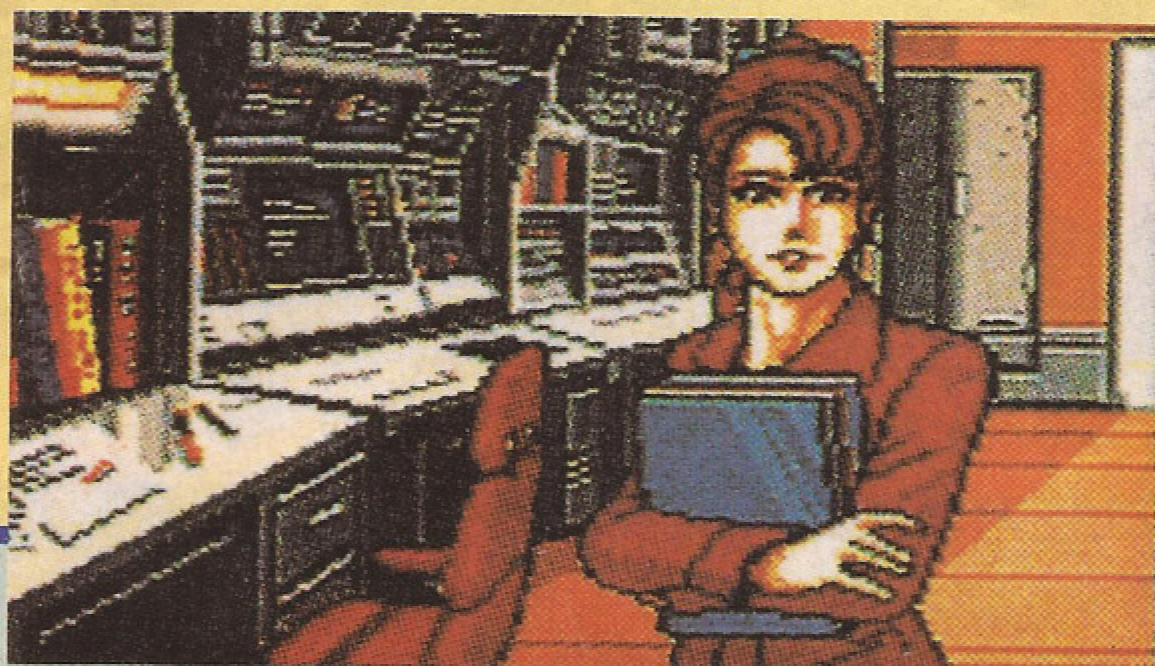
Pero la venta de este juego no fue muy buena para los patrones japoneses. O sea, duró semanas en los estantes de los comercios, lo que no es nada normal en el Japón.

SE VIENE CON TODO SUPER BATTLETOADS

El lanzamiento de Super Battletoads en el Japón ya había comenzado a movilizar a los japoneses semanas antes de su lanzamiento. Nintendo estaba recibiendo pedidos en forma masiva para la compra del nuevo cartucho. Por esto, organizó un esquema especial para la presentación, con la apertura de los comercios a partir de las 5 horas de la mañana y la venta de solamente 2 cartuchos por persona. ¿Increíble, no?

Realmente, los fanáticos de los Sapos Guerreros esperaron mucho esta presentación. Sucede que Nintendo norteamericana tardó mucho en liberar los derechos autorales del juego, que pertenecen a Tradewest de EE.UU. El propio desarrollo del juego fue protegido por un cierto pacto de silencio: próximo a la presentación, no se conocían el número de fases ni el argumento. Super Battletoads está pintando como uno de los grandes juegos de 1993. ¡Tardó pero valió la pena esperar!







Arriba, gamemaníacos que hacen "cola" para comprar Dragon Quest 5. Arriba, foto de Snatcher.

DRAGON QUEST 5 Y SNATCHER PROVOCAN LARGAS FILAS

Vos, que sos un lector bien informado, ya sabés que las presentaciones de algunos juegos, en el Japón, provocan una invasión en los comercios especializados. Pero cuando la presentación es muy esperada, la muchachada simplemente se pasa. Los dos últimos casos en 1992 fueron Dragon Quest 5, de Super Nintendo, y Snatcher, de PC Engine.

Dragon Quest 5 es la continuación de uno de los RPGs más famosos entre los japoneses. ¡Dos días antes de la presentación ya había filas para comprarlos en los negocios! En nuestro país, los jubilados son los que sufren en las largas filas para recibir su dinerito. En el Japón, son los gameníacos los que duermen en las calles para gastar su dinero en un cartucho nuevo. ¡Qué locura! En algunos comercios, el stock se terminaba tan pronto que era necesario tener un camión yendo y viniendo a toda hora a la fábrica para buscar nuevas remesas. Chicos, no se puede creer lo fanáticos que son los japoneses.

¡Para la compra del Snatcher, se formaron "colas" de hasta 21 cuadras en Tokio! El juego es el primer título de Konami para PC Engine y está saliendo en CD. La historia es muy interesante. En el futuro, un accidente biológico mata a la mitad de la población de la Tierra. Algunos años después, surge una superraza de robots dispuesta a acabar con la otra mitad. Estos robots matan a las personas, les sacan todos los órganos y se alojan dentro de ellas. O sea, se vuelven verdaderos androides, llamados Snatchers. ¿Cómo saber quién es Snatcher y quién no?.

PanaVox

SUPER FA

SISTEMA DE VIDEO



El mejor Famil

TOP TEN

ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

SUPER NINTENDO

1º .... STREET FIGHTER 2
2º .... TINY TOON
3º .... STAR WARS
4º .... TORTUGAS NINJA 4
5º .... SUPER MARIO WORLD
6º .... SUPER MARIO KART
7º .... CORRECAMINOS
8º .... FINAL FIGHT
9º .... U.N. SQUADRON
10º .... SUPER CASTLEVANIA 4

MEGA DRIVE

1º .... SONIC 2
2º .... STREETS OF RAGE 2
3º .... SONIC
4º .... ALIEN 3
5º .... GOLDEN AXE
6º .... G.P. MONACO
7º .... TERMINATOR
8º .... FATAL FURY
9º .... X-MEN
10º .... BATMAN

WINNER DE MAYO

Gualdemar Lobruno, *de Capital*

Concursá por 3 juegos de *Super Nes* obsequio de Bit Argentina

WINNER DE MAYO

Bruno Castelli, *de Capital*

Concursá por 3 juegos de *Mega Drive* obsequio de Gameland

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 11 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

GAME BOY

1º	SUPER MARIO LAND
2º	TINY TOON
3º	BATTLETOADS
4º	MEGAMAN 2
5º	TORTUGAS NINJA 2
6º	TETRIS
7º	HOME ALONE
8º	OPERACION C
9º	BATMAN
10º	CASTLEVANIA 2

GAME GEAR

1º	SONIC 2
2º	SONIC
3º	SUPER MONACO G.P.
4º	OUT RUN
5º	ALIEN 3
6º	CASTLE OF ILLUSION
7º	TAZMANIA
8º	GEORGE FOREMAN
9º	SHINOBI
10º	WONDER BOY

WINNER DE MAYO

Sabrina D. Marrusero, *de Morón*

WINNER DE ABRIL

Cintia S. Tolosa, *de Capital*

Concursá por 3 juegos de *Game Boy* obsequio de Bit Argentina

Concursá por 3 juegos de *Game Gear* obsequio de Gameland

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

DE 17 a 18hs AL 951-6239

TOP TEN

ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

NINTENDO

1º .... SUPER MARIO 3
2º .... BATTLETOADS
3º .... LOS PICAPIEDRAS
4º .... TINY TOON
5º .... TORTUGAS NINJA 3
6º .... STAR WARS
7º .... ROBOCOP
8º .... GOAL 2
9º .... FELIX
10º .... THE SIMPSONS 1

MASTER

1º .... SONIC 2
2º .... SONIC
3º .... GOLDEN AXE
4º .... CASTLE OF ILLUSION
5º .... BATMAN
6º .... DOUBLE DRAGON
7º .... TOM & JERRY
8º .... TERMINATOR
9º .... PAPER BOY
10º .... SHADOW DANCER

WINNER DE MAYO
Cristian Medin, de Santa Fe

WINNER DE MAYO
Romina J. Tryskier, de Capital

Concursá por una consola *Nintendo* obsequio de Bit Argentina

Concursá por una consola *Master System* obsequio de Gameland

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 11 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

FAMILY

1º .... STREET FIGHTER 3
2º .... STREET FIGHTER 2
3º .... SUPER MARIO 3
4º .... TINY TOON
5º .... LOS PICAPIEDRAS
6º .... STREET FIGHTER 4
7º .... BATTLETOADS
8º .... MICKEY MOUSE
9º .... PRINCE OF PERSIA
10º .... FINAL MISSION

PC

1º .... MONKEY ISLAND 2
2º .... PRINCE OF PERSIA
3º .... INDIANA JONES 4
4º .... WING COMMANDER 2
5º .... OUT OF THIS WORLD
6º .... INDIANA JONES 3
7º ... CASTLE OF WOLFENSTEIN
8º .... PREHISTORIK
9º .... MANIAC MANSION
10º .... ROBOCOP

WINNER DE MAYO

Víctor Hugo Marileo, de Trelew

Concursá por una consola *Bitgame* obsequio de Bit Argentina

WINNER DE MAYO

Lisandro Bastiani, de Avellaneda

Concursá por 2 joysticks para PC obsequio de Action Games

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

DE 17 a 18hs AL 951-6239

DOS POSIBILIDADES PARA LA MISMA

Bit Argentina te presenta estos video juegos familiares de última generación con la avanzada tecnología de Microgenius. Además tenés más de 400 variantes de juego y los accesorios más increibles. Linea de video juegos Bit, los únicos con 6 meses de garantía escrita.



SUPER BITGAME

La más sólida y sofisticada máquina de video juegos. Con conector de cartridges con cortina protectora y botón expulsor, doble entrada de joysticks y accesorios. Más dos joysticks de robusto diseño con SELECT, START e inclusive SALIDA PARA AURICULARES.

BIT ARGENTINA: Av. Independencia 3485/7 (1225

AVENTURA

Video Racer
VIDEO-GAME



Video Racer
VIDEO-GAME

VIDEO RACER

Una aventura sobre ruedas. Video Racer, la máquina de última generación con diseño aerodinámico para ganar la pole position de los video juegos.
Características técnicas:
• 2 joysticks con SELECT, START Y TURBO de alta performance • Sistema Pal-N Original • 220 Volts • Indicadores luminosos de encendido • Doble sistema de conexión para accesorios • Salidas para antena de TV, y audio y video directos.

BIT
ARGENTINA

Capital Federal - Tel.: 97-0428, 93-3080, 326-4325, 322-2875



No mires todavía. Respirá hondo y pensá en todos los games que ya has visto. Imaginate el game más alucinante que hayas jugado. Ahora pará. Starfox es diferente de todo lo que hayas visto. Y técnicamente perfecto. Hasta puede no gustarte el género, pero incluso así te vas a copar. Starfox es, sin exageración, el mejor game que Nintendo haya hecho para el Super NES. Al lado de Starfox, Super Mario World y hasta Mario Kart parecen un jueguito infantil.

El juego mezcla dos tipos de game, simulador y batalla espacial. Con un pequeño detalle: es todo en 3D. La perspectiva hace que vos te sientas dentro del game. La perfección es increíble para un cartucho de Super NES. La velocidad del scroll es impresionante. Todo gracias al increíble chip super FX, la nueva bomba de Nintendo (leé más adelante "La Guerra de los Chips" en este artículo). ACTION GAMES trae a Starfox para vos junto con la presentación del game en los Estados Unidos. Disfrutá ya de este vistazo al futuro.

Zorros en el Espacio

Ya debés estar preguntando: está bien, este game es lindísimo y maravilloso, pero ¿por qué se llama Starfox (algo así como Zorro Estelar)? Es sencillo: vos sos un zorro espacial que, junto con tres amigos, tenés que salvar al Sistema Rairatto del maligno emperador Androv. Sólo para aclarar: la Tierra pertenece al Sistema Solar. O sea, Rairatto es otra galaxia. Una galaxia muy loca, digamos de paso.

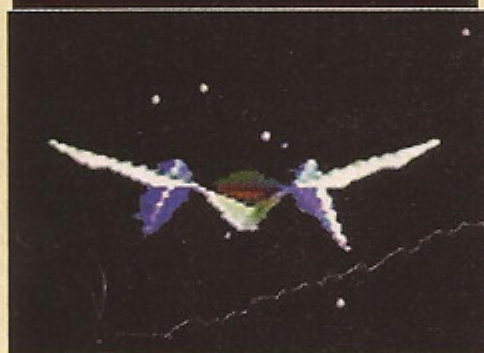
Los gráficos de Starfox fueron hechos con la técnica de polígonos (leé más adelante "Gráficos Poligonales"). El sonido también es genial, con derecho a voces digitalizadas, efectos de otra galaxia y hasta música orquestada. Si te parece que exageramos, echá un vistazo a las fotos de las cuatro páginas de este artículo. Starfox es el verdadero Out of This World. El game del zorro espacial realmente es de otro mundo, de otra galaxia. Te aseguramos: nunca vas a ser el mismo después de jugar Starfox. ¡Palabra de honor!

LOS MOVIMI

Tu supernave consigue realizar maniobras increíbles. ¡Mirá lo que es capaz de hacer un zorro en 3D!


Virá 90 grados a la izquierda...


...ó 90 grados a la derecha

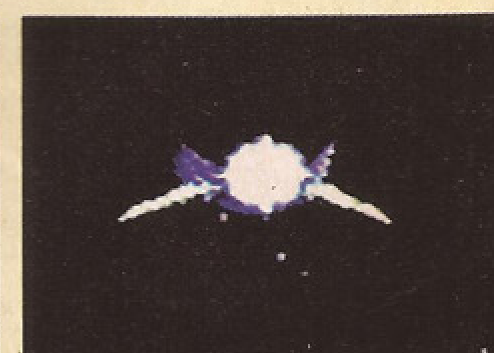

Hacé piruetas extrañas...


Descendé con mucha firmeza

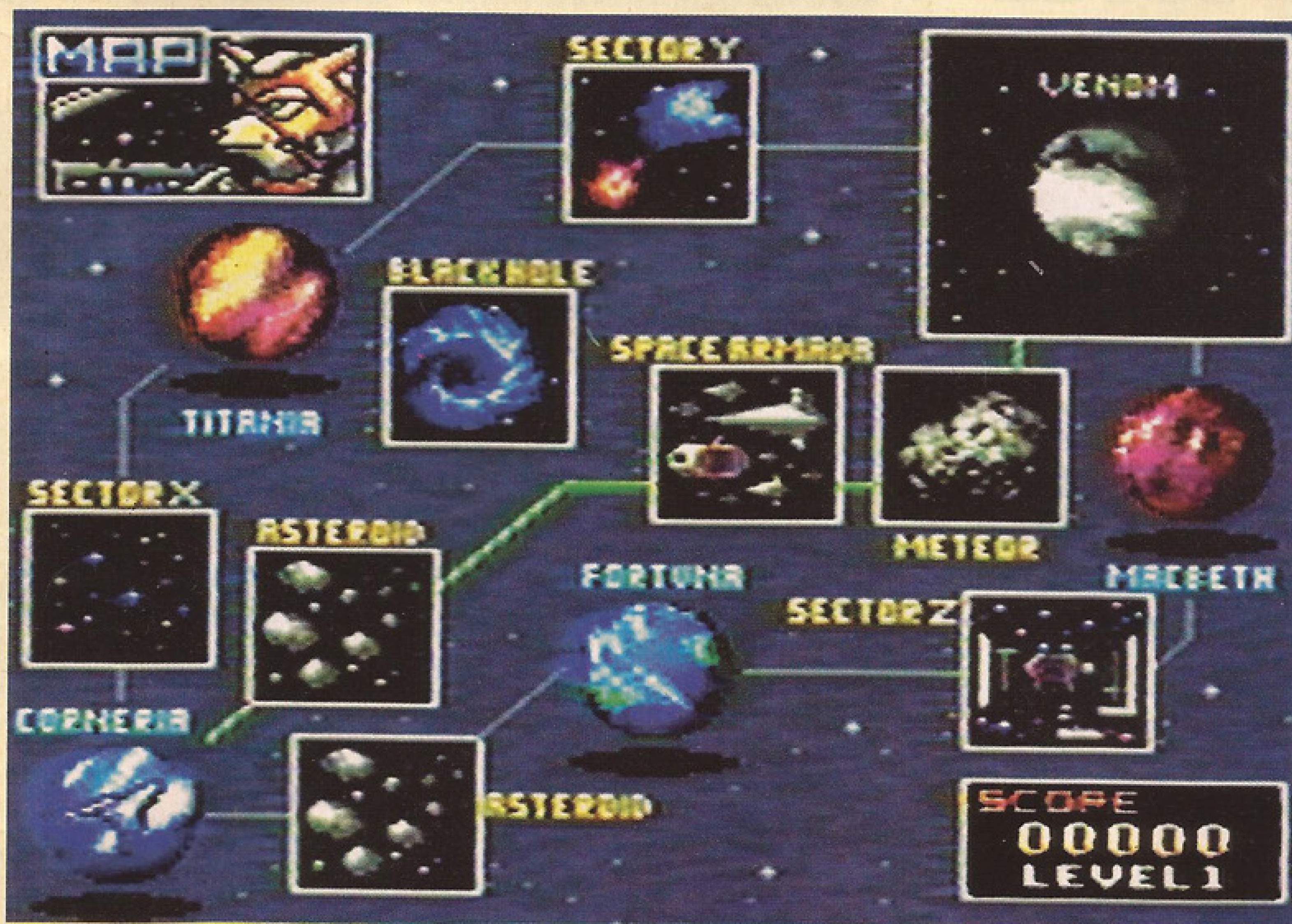

Subí con todo...


Hacé una diagonal hacia arriba...


Una diagonal hacia abajo


Usá el turbo con todo

EL MAPA DE LA MINA



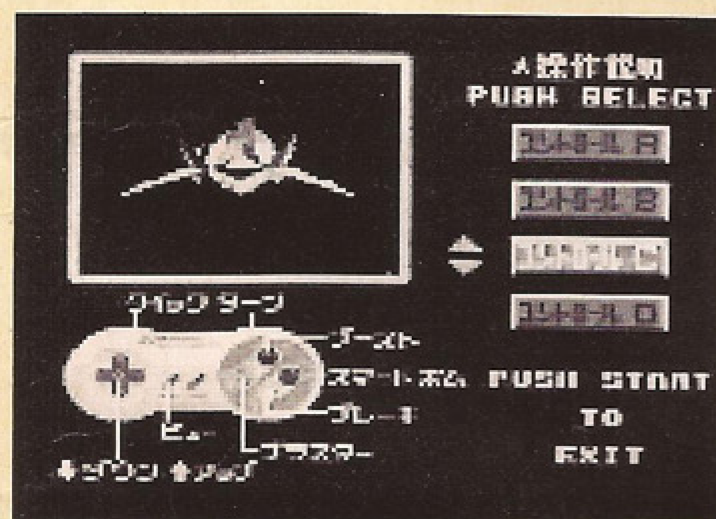
Este mapa es el comienzo de todo en Starfox. En el ángulo inferior derecho vos podés elegir entre los niveles 1, 2 ó 3. Estos Levels funcionan como niveles de dificultad, de mayor a menor, acompañando los números: el 1 es el más fácil y el 3 es el más difícil.

Al elegir entre 1, 2 ó 3, vos decidís cuál camino recorrer. Todos comienzan en tu base, que está en Corneria. El camino 1 es el del medio, que pasa por Asteroid y Space Armada. El camino 2 es el del alto, que pasa por Sector X y Titania. El 3 es el de abajo.

A pesar de que todos comienzan en Corneria, los gráficos cambian un poco. En el nivel 3, por ejemplo, los escenarios vienen en tonos rojizos. Mirá lo que te espera en las primeras fases del Level 1. ¡Ajustate el cinturón y buena batalla!

EL TRAINING MODE MUESTRA DIBUJOS DE LAS NAVES PARA QUE TE ACOSTUMBRES A LAS MANIOBRAS

NTOS DE LA NAVE



Probá los comandos antes de partir hacia la acción. Acompañá los movimientos por la ventana del ángulo superior izquierdo.



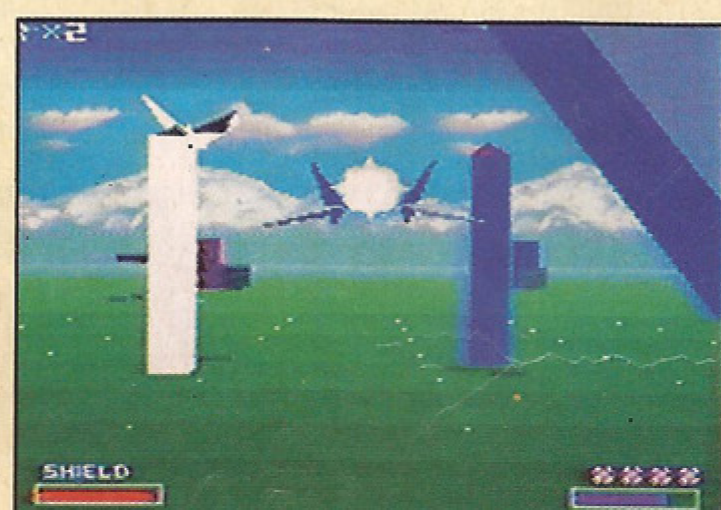
Usá la bomba para reventar todo en la pantalla de una sola vez. Pero no abuses: tus bombas son limitadas.



Podés mejorar tus tiros en el transcurso del game, pero nunca serán tan destructores como la bomba. En compensación, son ilimitados.



Poné el pie en el freno para evitar a los enemigos más salientes.



Usá el turbo para mostrarles lo que un zorro bien entrenado puede hacer.

El joystick es configurable. La primera opción, con L y R para las viradas de 90 grados es la mejor. ¡Recopado!

SUPER NES

CONTINUA →

GRAFICOS POLIGONALES

Starfox está todo hecho con gráficos poligonales: del comienzo al fin. La técnica de polígonos permite crear objetos que no serían posibles con los gráficos que estás acostumbrado a ver. El efecto 3D existe gracias a ella. Andá acostumbrándote a lo que puede hacer, porque ya se viene en arcades Virtua Racing, que muy pronto te vamos a mostrar. Pero desde ya que es de locos, realucinante.

Por otra parte, no todo es perfecto en Starfox. Las imágenes tienen baja resolución. O sea: no son tan nítidas como podrían ser. El mayor problema es el pequeño número de colores. La baja resolución confunde un poco la vista, sobre todo con el predominio de los colores oscuros (principalmente el negro) en los escenarios. Esto puede ser bastante realista, porque el espacio es básicamente oscuro, pero no deja de ser un punto negativo.

El Origen de la nave-zorro

La nave-zorro es uno de los mayores atractivos del game. Nintendo se gastó bastante en la nave y logró un óptimo trabajo. Pero la idea original no es de ella. Una nave muy parecida a la de Starfox apareció por primera vez en un game para PC de Psygnosis (ver la foto de abajo).

La verdad es que Nintendo tomó el concepto de su nave del game para IBM PC. Pero esto no es grave: la nave de Starfox tiene personalidad propia y es rebuena. Sus movimientos son geniales: supercomplejos y variados. Ya debe de haber mucha gente soñando con pilotear una nave de esas por ahí. Lástima que sólo exista en el Sistema Rairatto...



Cualquier semejanza NO es mera coincidencia. Compará las naves...

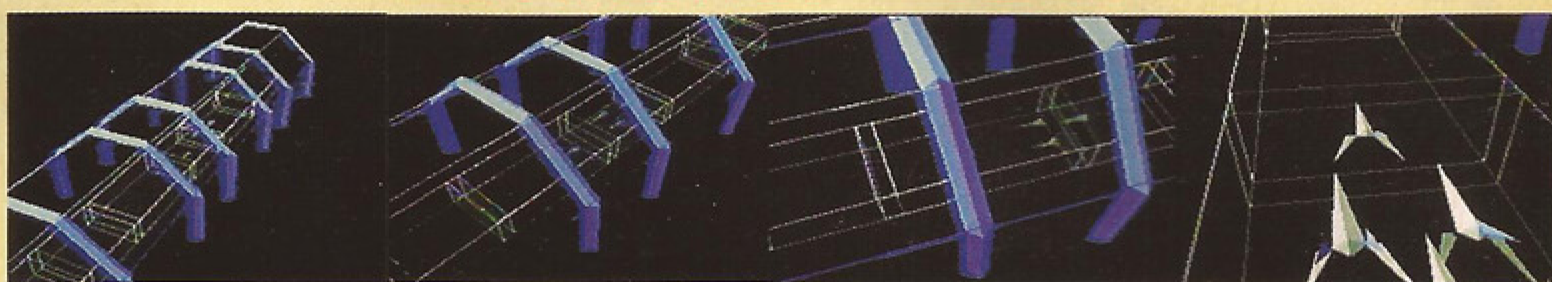


...y reconocé que el concepto de Starfox no surgió de la nada, sino de Sygnosis, una softhouse de punta.

LEVEL 1

Es el más fácil. Vos salís de tu base en Corneria y vas al Sector X. Después, pasás por Venom y por varios otros escenarios hasta volver a la base. ¡Buena suerte!

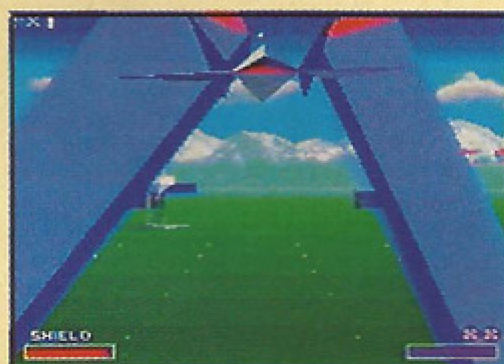
FASE CORNERIA - THE BASE



Preparate para la batalla y entrá en la soledad de tu nave. Te espera una galaxia muy loca.



Fijate qué robots extraños. ¡No les des respiro! Fuego contra ellos. Y rápido.



Estos pilares están desesperados por caerte en la cabeza. Esquivalos... si podés.



El primer jefe es un ser indescriptible. Destruí primero su lado derecho...



... y reventá uno de los "cuadrados" del lado izquierdo.



Destruí el cuadrado que sobró y partí hacia la explosión final.



Acertale por la espalda, bien en el punto rojo. ¡Es fácil!

FASE ASTEROID BELT

Cambio total. Los tonos claros del escenario ceden lugar al negro y la perspectiva cambia totalmente. Es Wing Commander puro: vos no ves tu nave, controlándola solamente por el cuadrado verde que aparece en la pantalla.

Prestá atención a las flechas verdes que aparecen en los ángulos de la pantalla: indicarán la posición de tus alas. Algunos asteroides vendrán girando en fila. Si reventás al que está en el centro, podrás pasar fácilmente. Muchas veces uno de tus compañeros pasará delante de ti pidiendo ayuda: reventá al enemigo que lo persigue. Para reventar al jefe de fase, concentrá los tiros en los puntos rojos.



No te preocupes por los asteroides blancos: no podés destruirlos.



Concentrate en reventar a los asteroides rojos. ¡Mira firme y tirales!

CONOCE LOS PILOTOS



FOX McCLOUD - Es un líder mercenario. Lucha por dinero, pero divide lo que tiene con los pobres.



FALCO - Es uno de los mejores, pero es egoísta y piensa demasiado en sí mismo.



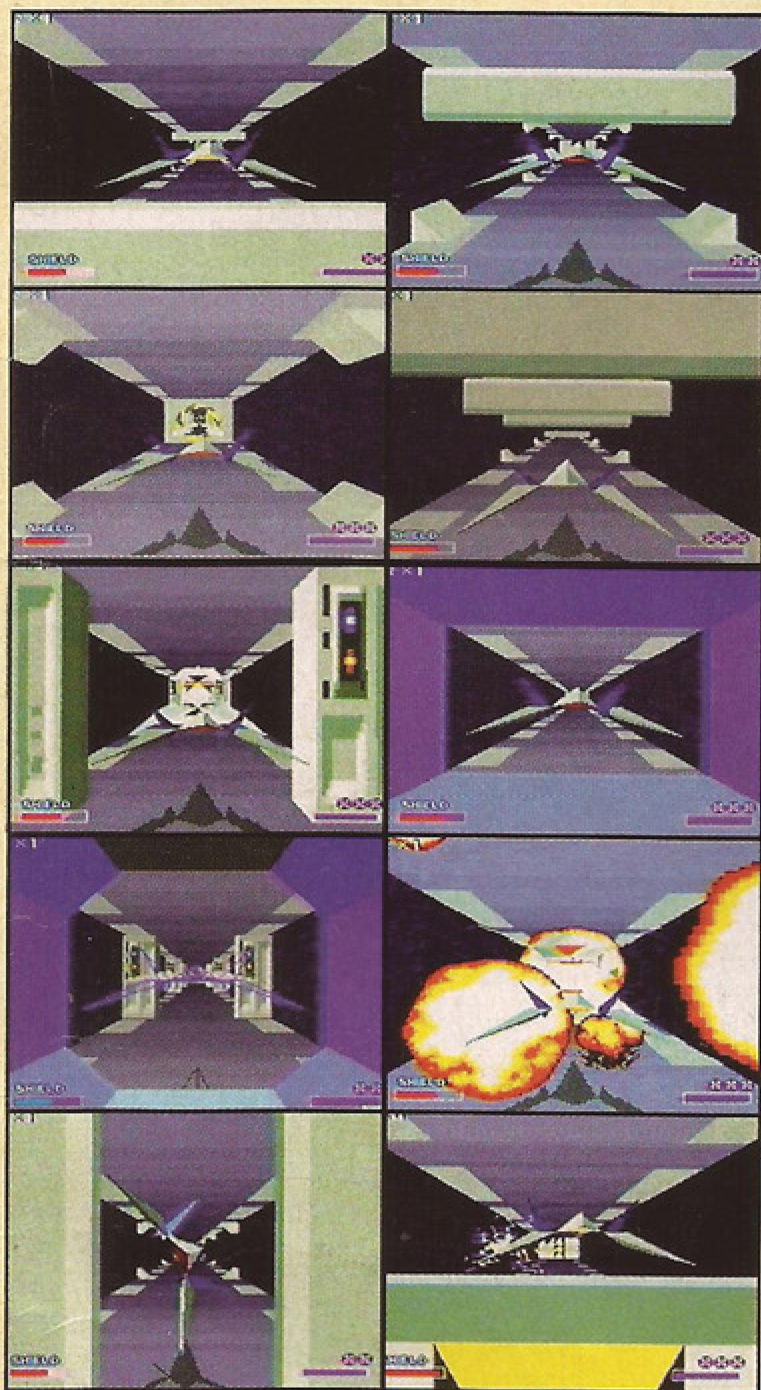
PEPPY - Un veterano que adora dar consejos. Es el mejor de su planeta.



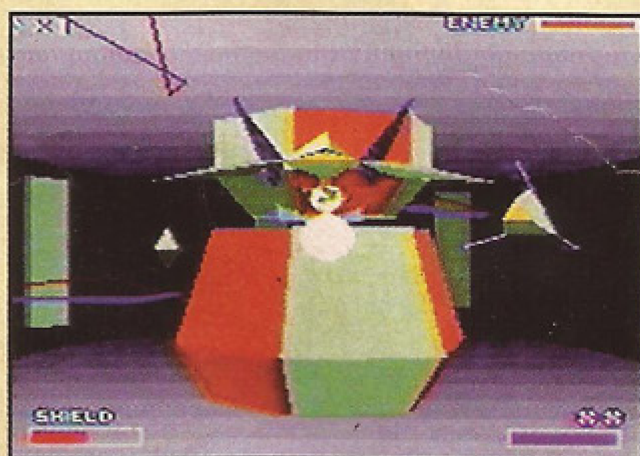
SLIPPY - Como todo sapo, tiene la boca grande y se mete en problemas por hablar demasiado.

FASE THE ANDORF SPACE ARMADA

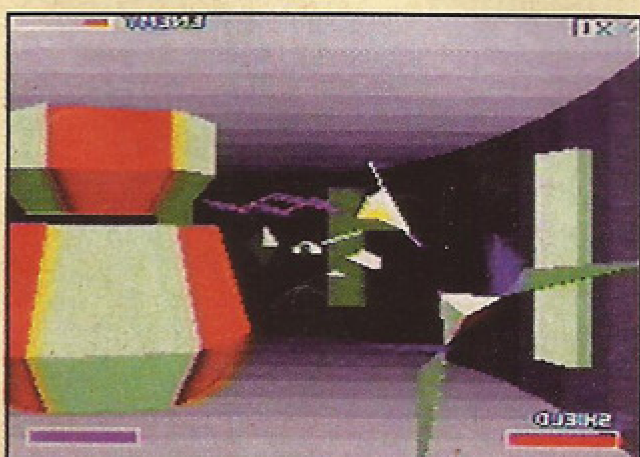
Un túnel totalmente alucinante. La perspectiva todavía se desarrolla dentro de la nave. Pero esta fase es bastante más difícil. ¡Mirá por qué!



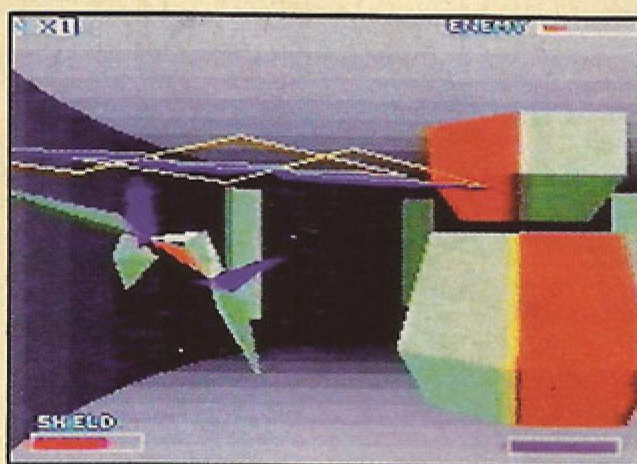
Este túnel está lleno de misterios. Tenés que usar toda tu habilidad para pasar por él sin reventar. No confíes en las flechas. Si una está hacia abajo, no tengas miedo: dale con todo hacia arriba. Hacé lo contrario de lo que te indiquen. Tenés que ser más astuto que la máquina.



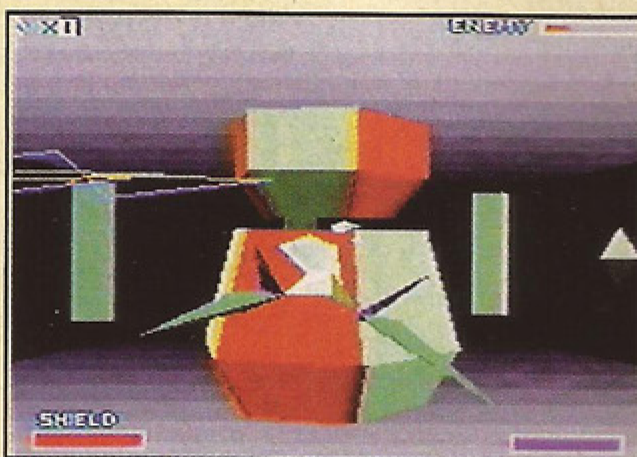
El jefe es extrañísimo: hasta tiene naves secuaces. Acabá con una de las cuatro naves por vez.



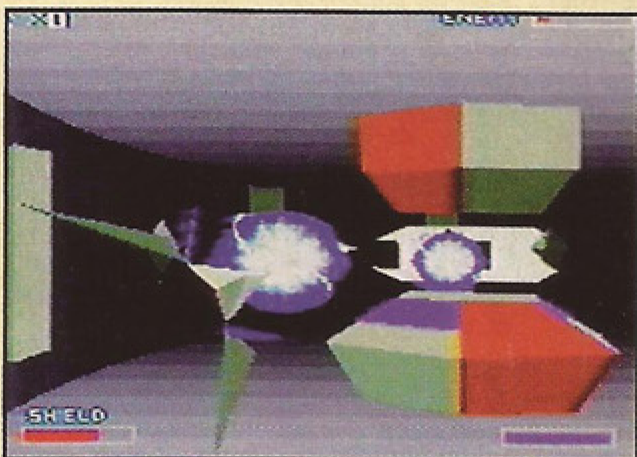
Esforzate en hacer tus mejores maniobras, porque el jefe no juega.



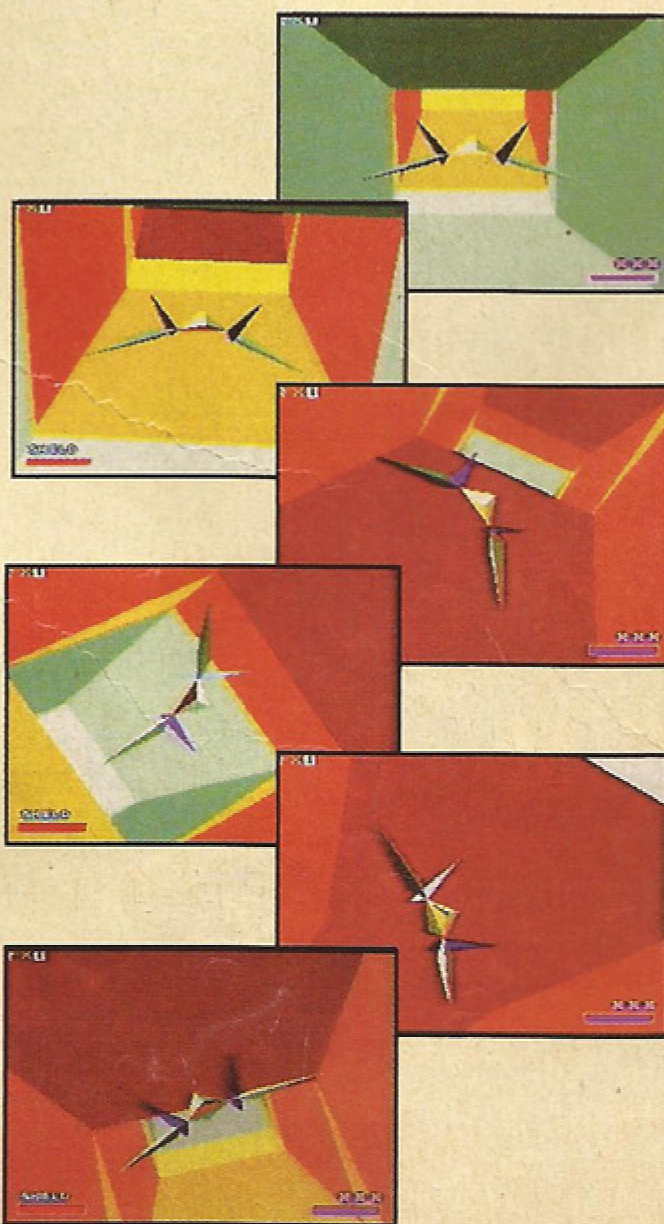
Tratá de quedarte lejos de ellos, elegí el momento justo para tirar y hui.



Aprovechá para protegerte detrás del jefazo extraño. Es mucho más seguro.



Después de acabar con las naves, sorpresa: el jefazo se divide. Acertale en el medio.



LA GUERRA DE LOS CHIPS

Como ya viste en el número 11 de ACTION GAMES, la exposición CES de Las Vegas estuvo marcada por la batalla de los chips. Sega atacó con el DPA (Dynamic Play Adjustment) y BPM (Blasting Processing Mode). El DPA ajusta la dificultad del game a la habilidad de cada jugador y se estrenó en Ecco The Dolphin. El BPS es el turbinador de games, que transformó a Sonic 2 en el game de acción más rápido del planeta.

Nintendo no se quedó paveando y contraatacó con el Mode 7 y el Super FX. El Mode 7 es un turbinador al estilo del BPM: un chip que promete llevar al Super NES a las últimas consecuencias. B.O.B., de Electronic Arts, será el primer game que vendrá con el BPM. Pero la mayor arma de la rival de Sega es el Super FX, un chip verdaderamente revolucionario.

SUPER FX: EL ARMA DE NINTENDO

El funcionamiento del Super FX es relativamente simple. Calcula la distancia de los objetos del escenario en relación a vos. Son cálculos matemáticos rápidos y complejos. Es que son realizados casi a cada centésimo de segundo. Resultado: el game está en constante mutación, exactamente como en la vida real. Cuando vos estás dentro de un auto, por ejemplo, los objetos que ves aumentan o disminuyen a medida que vos te aproximás o te alejás de ellos.

Esta maravilla llamada Super FX promete revolucionar el concepto del videogame doméstico y llevar al Arcade a los hogares por un precio relativamente accesible. Antes sólo se podía tener esta sensación increíble con los poderosos cartuchos de 80 ó más Mega de Neo-Geo. Sólo un detalle: Starfox tiene 8 Mega (eso mismo, OCHO). ¿Te das cuenta del poder? Y como si fuera poco, el Super FX además mejora el sonido del game.



¿Viste que ahora no sos el mismo?

EN BREVE, MAS FASES DEL STARFOX PARA VOS. ¡NO TE LO PIERDAS!



FROGGY

Lo podés conectar directamente a tu televisor. Viene con sistema Pal N de origen y joysticks desconectables

FROGGY
BLACK STAR

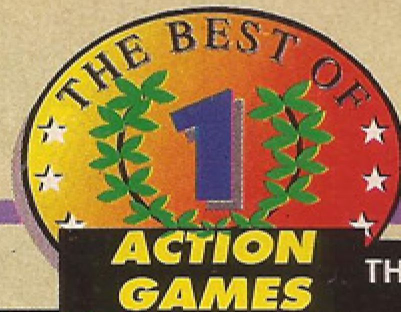
Antena, Control Remoto. Increíble calidad de imagen y sonido.Toda la nitidez, color y definición. Una estrella con brillo propio en video games.





FROGGY
GENIECOM

Auriculares. Antena. Control Remoto. Con un "genio" incorporado que te permite potenciar todos los juegos usando cartuchos comunes. Más vidas, más disparos para una diversión genial.



THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE

THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE / Capcom

Aventura 9 Mega

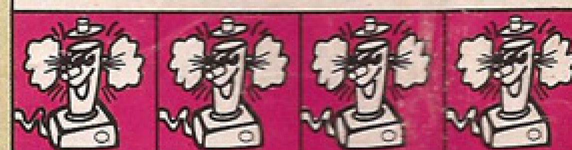


GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

El ratón más famoso del mundo está trastornado. Pete Pata de Palo raptó a su más fiel compañero, Pluto. El divertido pichicho está en apuros. Vos sos Mickey y tenés que hacer lo posible e imposible por rescatarlo. No será fácil. En sus más de veinte fases, este game de nombre kilométrico ofrece adversidades enormes. Pero Mickey es aquí medio mago...

Enseguida del comienzo, Mickey encuentra un mago. Este le da un gran consejo: el Emperador posee varias magias y es imbatible. Su consejo es bien claro: "No vayas detrás de él". Pero como su amor por Pluto es más fuerte que todo, Mickey decide rescatar a su querido perro. ¡Y enfrentar a Pete, ahora promovido a Emperador!

Fantasías especiales

Mickey se transforma en bombero, en mago y en alpinista. La clave del juego es descubrir cuál es la mejor ropa para cada situación. El bombero tira un fuerte chorro de agua que es capaz, entre otras cosas, de mover piedras. El mago lanza magia a distancia, nada muy bien y hasta anda en alfombra mágica.

El alpinista, además de usar su gancho para escalar, también "roba" objetos de la pantalla. Todos son simpáticos. Y es redivertido asistir al cambio de ropa en plena pantalla. Mickey entra en un probador rojo oscuro y sale transformado en Super Mickey, el poderoso.

La magia del mundo de Disney

Capcom gana por mucho: sus games son técnicamente perfectos, con enredos muy bien tramados. En este The Magical Quest Starring Mickey Mouse, toda la magia de los personajes de Walt Disney invade la pantalla vía Super NES. Todo es medio loco, pero perfectamente verosímil, o sea, tiene lógica. En una palabra: ¡lo máximo!

FASE 1 - TREETOPS

Primera gran fase del game. Usá los tomates para alcanzar las partes más altas de la pantalla. El consejo del mago es claro: "Seguí las estatuas del Emperador". ¡Y buena suerte!



Después de hablar con el mago, aparecerán varios ítems en la pantalla anterior. Hay un pasaje secreto en la plataforma de arriba. Corré hasta ahí y disfrutá de sus ítems.



Seguí el camino de las nubes. Tu destino final no es el cielo, sino una gran campana. Agarrá la argolla, tomá un enorme corazón, y ganá una barra de energía.



Fase 1-4, primer jefazo del game. Saltá a su cabeza, tomá un trozo de su rabo y tiralo de nuevo en la cara del extraño animal. Ni intentes acertarle cuando está rojo. Se pone invulnerable, imbatible, terrible...

FASE 2 - DARK FOREST

Mickey invadió el bosque. Hermosos árboles esculpidos con las facciones de Pete aumentan el miedo. Andá como mago y tirá magia todo el tiempo.



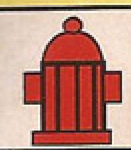
Fase 2-2. Paseá por la savia de este árbol. Además de lindo, el trayecto conduce a un pasaje secreto. Lleva hacia abajo y rinde una linda sorpresa.

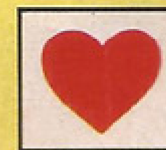


Esta araña enorme es el jefe de la fase. Esquivá sus ataques y tirá magia para derrotarla.

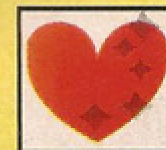
ITEMS


Da dinero para comprar en los negocios.


Recarga el agua del chorro del bombero.


Recarga energía.


Recarga la magia del mago.


Da una barra más de energía.


Da vida extra.

L ó R+A - CAMBIA ROPA

SUPER NES

ESPECIAL Y TOMA ITEMS — SALTO

FASE 3 - FIRE GROTTO

El nombre no está puesto en vano: avanzás por una gruta con fuego por todos lados. Tené cuidado de no calcinarte los sesos. Andá como bombero.



Fase 3-3. ¿Qué tal un pasaje secreto? Entonces subí para descubrir una puerta escondida en el ángulo derecho.



Acertale a la bola de fuego con tu chorro de agua. Las plataformas incandescentes se vuelven tomas de agua al recibir el chorro.

FASE 5 - SNOWY VALLEY

Este hielo resbala que da miedo. Cuidado con no reventarte contra el suelo. El bombero es todavía la mejor opción. Su chorro de agua no derrite el hielo, pero casi.



Lanzá tu chorro de agua en la bola de hielo. Sorpresa: surgirá una plataforma. Subí por las plataformas para encontrar una vida.



¡Qué criatura extraña! Parece un león marino con cara de Pete Pata de Palo. Tirá magia o agua en su cara.

FANTASIAS DE MICKEY



BOMBERO
Tira fuertes chorros de agua y hasta mueve piedras.



MAGO
Tira magia, nada y anda en alfombra mágica.



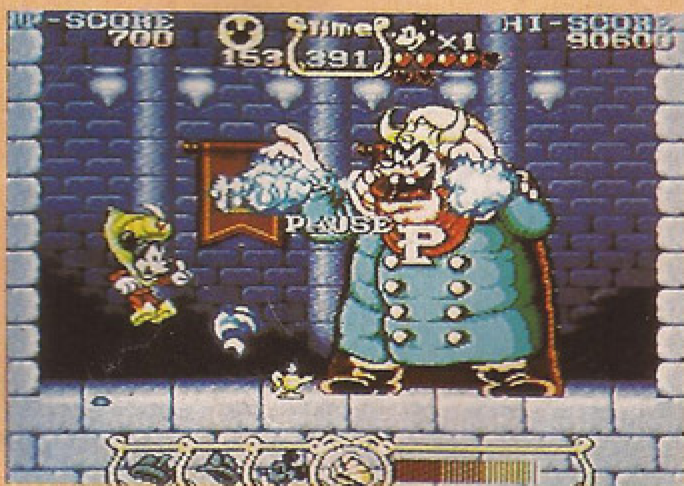
ALPINISTA
Escala cualquier cosa y "roba" objetos.

FASE 6 - PETE'S CASTLE

La última etapa del game transcurre en el castillo de Pete Pata de Palo. La fortaleza es grande y peligrosa. Hasta Mickey se asusta. El ratoncito tiembla de miedo y piensa en volver atrás. Pero al oír el ladrido de Pluto, decide seguir adelante. Llegó la hora de sentirse en el Oriente. Volá bajo en alfombra mágica...



El mago es perfecto para esta fase 6-1. Hay un pasaje secreto debajo del agua. Te lleva a un negocio.



¡Llegó la hora de la verdad! Pete tiene magias increíbles. Hasta hace mover las paredes. No ahorres tus poderes y tratá de acertarle con agua o magia. Esquivá la lámpara de fuego. Es mortal.

FASE 4 - PETE'S PEAK

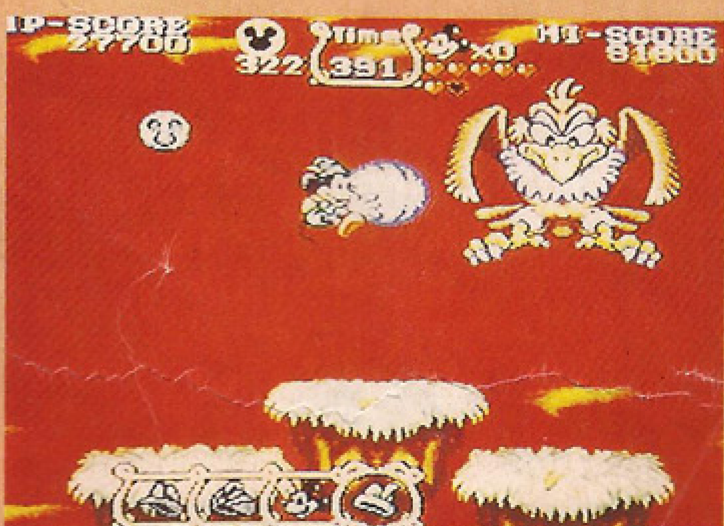
Llegó la hora de escalar. El mayor admirador de Mickey, Dippy, le da la ropa de alpinista. Volvete campeón con los comandos para no caer. Una caída puede ser fatal. Aprovechá para usar el gancho para sacarle el escudo al pequeño Pete. De ahí sólo tenés que saltar sobre su cabeza. No te animes cuando aparezca Dippy (Goofy o Tribilín). Sólo viene a darle ropa de alpinista a Mickey. Después, chau.



Fase 4-2. El camino de abajo tiene sus ventajas, como un corazón que aumenta tu barra de energía.



Parece magia pero no es. Andá escalando con todo y caé hacia la izquierda. Un pasaje secreto surgirá de la nada. Y te conducirá a un comercio. ¡Dinero en mano!



Esta águila es el jefe de la fase. Si viene volando, aferrate a las plataformas. Tirá el gancho para agarrar su huevo y tiráselo de nuevo en la cara. Destruí los huevos para evitar aguilitas nuevas.

EL CONTINUE ES INFINITO. POR LO TANTO, NO DESESPERES. JUGA CON TODO Y ANDA HASTA EL FINAL. ¡PETE TE ESPERA ANSIOSO!

C.O.N.C.U.R.S.O

Una Consola Para Un Amigo

Completá el cupón y envialo a *Action Games*. Entre todos los participantes se sorteará una consola Super Bitgame obsequio de

PACHI *de todo*

Nombre y Apellido: ....
.... Edad: ......
Nº y Tipo de Documento: ....
Dirección: .... C.P.: ....
Localidad: .... Tel.: ....
Provincia: ....

A continuación completá los datos del AMIGO al que le vas a regalar la consola, si ganás. Suerte.

Nombre y Apellido: ....
.... Edad: ......
Nº y Tipo de Documento: ....
Dirección: .... C.P.: ....
Localidad: .... Tel.: ....
Provincia: ....

Mandá tu cupón antes del 15 de cada mes.

Aclaramos que la consola la gana la persona a la que se la regalaron, la cual será la encargada de retirar el premio presentando su documento y una fotocopia del documento del amigo que se la obsequió. Agradecemos la colaboración de Pachi (un amigo de siempre) para la realización de este concurso.

Armá este sobre y envialo por correo a Editorial Quark.
o entregalo personalmente de 10 a 13 y 14 a 17hs.

Pegar sobre esta barra

Remitente: ....

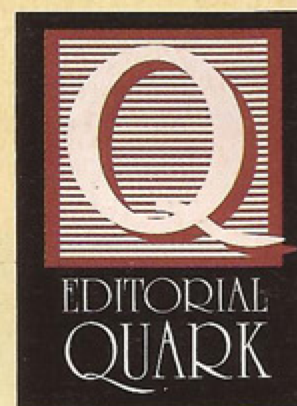
Estampilla

ACTION GAMES

C.O.N.C.U.R.S.O

Una Consola para Un Amigo

Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Capital Federal



Azcuenaga 24 - 2º - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

Editor Elio Somaschini

Director Claudio E. Veloso

Publicidad Juan C. Botana

Distribución
Capital
Distribuidora Cancellaro S.R.L.
Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Santa Magdalena 541 - Capital
Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

Fotocromía Artes Gráficas Vladimir
Jufre 537 - 1º - Capital

Impresión Editorial Antártica S.A. - Chile

ACTION GAMES es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.
Esta versión en castellano de **AÇAO GAMES** es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil.
El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de **AÇAO GAMES**

AÑO 2 - Nº 13 - JUNIO 1993

ACTION GAMES

ACTION GAMES

FROGGY VIDEOGAMES

Concurso Uruguay

CONCURSO SOLAMENTE VALIDO PARA RESIDENTES EN LA REPUBLICA ORIENTAL DEL URUGUAY.

10 FAMILY GAME

FECHA DE SORTEO: 15 DE OCTUBRE

Nombre y apellido: ....

....Documento: ....Edad:........

Dirección: ....

....Tel: ....

¿Qué máquina tenés?:...

¿Qué otra te gustaría tener?:...

¿Cómo se llama el o los comercios en los que comprás tus videogames?:.................................

....

Los cupones se reciben por correo o personalmente en FROGGY - Video Games : Paraguay 1321, piso 7º, Montevideo - URUGUAY.
El sorteo se realizará el 15 de octubre de 1993 a las 17 hs. , en Froggy - Video Games.

Pegar sobre esta barra gris

Remitente: ....

cortar por esta línea

Estampilla

CONCURSO
ACTION GAMES - FROGGY
URUGUAY

FROGGY - Video Games
Paraguay 1321, Piso 7º
Montevideo - Uruguay



Energía infinita, vidas infinitas, tiempo ilimitado, y superpoderes. No es un sueño. Solamente es el Game Genie para Super Nintendo, que ya está en nuestras manos. Con esto, serán tres las consolas que disponen de Game Genie: el pionero Nintendo 8 bits, el Mega Drive, y ahora, el Super NES.

El funcionamiento del cartucho es el mismo del Game Genie para Mega. Son cinco líneas de códigos que alteran la programación de los juegos, personalizándolos. Los games se vuelven bastante más fáciles. O más difíciles, disminuyendo energía, Continues, o tiempo. El Game Genie vuelve a cada partida con un juego diferente. Tanto para los campeones como para los "frustrados" con dificultades en algunos juegos.

51 Locuras

El cartucho es vendido junto con un libro de códigos. La primera edición tiene 51 games. Desde Super Mario World a Street Fighter 2, pasando por Contra 3 y Lemmings, hay juegos para todos los gustos: acción, aventura, lucha, estrategia, deportes y hasta aventuras (como Zelda). En el futuro para conseguir más códigos, bastará llenar un formulario de pedido y mandarlo a Galoob. Y pagar por eso ....

El Game Genie para Super NES viene con una traba y sólo funciona con cartuchos norteamericanos. No se gana nada con intentar colocar un cartucho japonés. El producto fue lanzado sólo para el mercado norteamericano.

¡¡¡Más Game Genie!!!

Dragon Chen es el señor que hace dos años alegró a los gamemaníacos con el Game Genie, y que,por suerte para ellos, no se queda tranquilo así no más. Porque ahora planea lanzar dos cartuchitos geniales, para Game Boy y Master. Así, la única consola popular que se queda sin Game Genie, por ahora, es la Game Gear.

Enterate de lo que podés hacer en algunos games. ¿Qué tal dejar a tus adversarios tontitos en SF2? Eso sin hablar de los supersaltos de Mario y códigos para ir derecho a la última fase de Lemmings. Vamos a ver algunas locuras posibilitadas por el Game Genie para Super NES. ¡Que te diviertas!

Lemmings

Los mejores códigos de Lemmings son los de selección de fases. Si leés ACTION GAMES ya deberás conocer los mejores passwords para este verdadero rompecabezas. Pero también podés tener escaleras infinitas y cualquiera de los ítems a voluntad.



Ultima fase (Sunsoft Five) con escaleras infinitas. Está atento a la confusión que podés desatar. ¡Una locura!

Krusty's Super Fun House

Selección de fases, acceso a todas las puertas de cualquier área, invencibilidad, vidas infinitas y otras maravillas. Se ha vuelto más fácil acabar con el game del payaso más querido de Springfield. Los ratones que se cuiden. Te has convertido en un campeón.



¿Qué tal un supersalto para explorar las fases? Basta digitar un código. El payaso va tan alto que se golpea la cabeza en el techo...

Final Fight

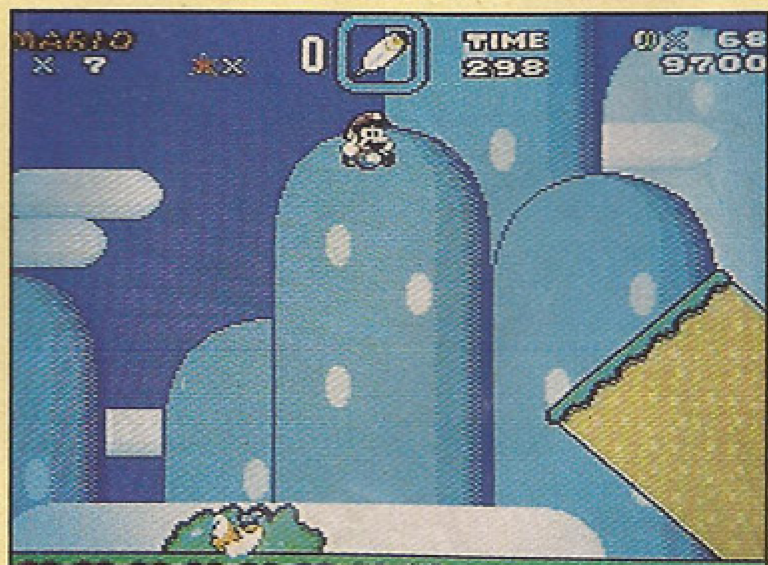
Se acabó la frustración. Si sos uno de los muchos que nunca llegaron al final de este game de lucha, preparate. Pero no mucho. Al final, con energías infinitas, diez Continues y con tiempo ilimitado, se hace mucho más fácil. ¡Llegá al final!



¡Reventá el cartel de Final Fight! Tiempo inmóvil y energías infinitas ayudan mucho, ¿no?

Super Mario World

El mayor héroe de Nintendo tiene la honra de tener varios códigos en el primer librito de Game Genie para Super NES. Si tu problema es la vida, elegí: 1, 9, 15, 25, 50 ó 99. Si no es suficiente, ¿qué tal vidas infinitas? Supersalto o salto bajo. Hacé tu juego: más difícil o más fácil. ¡Vos decidís!



Da saltos altos. Resulta más fácil tomar los ítems, husmear por las fases y librarte de los enemigos. ¿Quién necesita plataformas?

Street Fighter 2

Si vos esperabas un código para luchar con los jefes, olvidate. Todos nos quedamos un poco decepcionados. Las únicas alteraciones posibles son la duración de cada round, resistencia del luchador y cosas de ese tipo. Nada muy interesante ... ¿Será que tendremos sorpresas en una segunda edición del librito de códigos?

PARA LLEGAR AL FINAL, HAY



QUE TENER MUCHAS VIDAS Y SER LOS MEJORES

FAMILY PORTATIL
ELECTROLAB SUPERVISION
Con auriculares stéreo

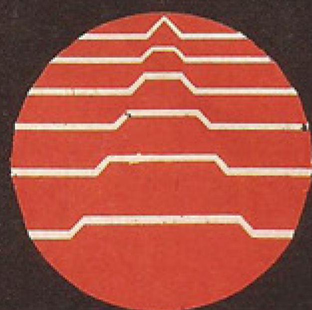
Gran colección de
cartuchos-juegos
intercambiables

Los **"ORIGINALES" ELECTROLAB** siempre llegan... porque nunca te van a dejar colgado en la mitad del juego.

La mejor tecnología y diversión a un **super precio**, para que puedas jugar y jugar siempre.

Cuando compres, exigí la **GARANTIA ESCRITA** de

IMPORTA Y GARANTIZA



ELECTROLAB®

Inclán 3015 - (1258) Buenos Aires - Argentina
Tel: 941-0615/3514/0247 Fax: (01) 941-0508

Se juega con vos



La gran gloria del juego es colocar tu nombre como campeón. La carrera del campeón es exhibida en el Championship hasta que alguien consigue una marca mejor.

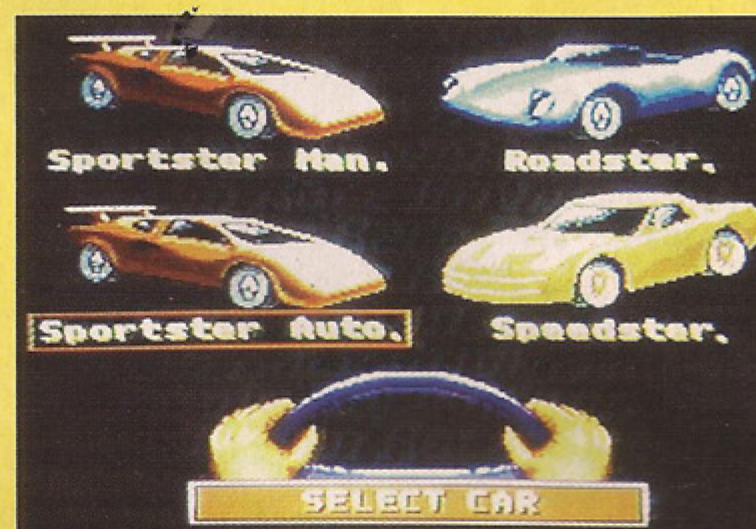
Nacido en los arcades, este clásico es de los que envician a los gamemaníacos durante años. Aunque no sea idéntica a las de las máquinas, la versión del juego para Super NES es bastante decente: es hasta ahora el mejor simulador de carreras creado para este videogame. Son cuatro opciones de autos, tres pistas, mucha técnica y velocidad.

Elegí un auto y una pista. Comenzá a andar, buscando siempre el mejor tiempo. Si completás las vueltas en un tiempo aceptable, el juego te da Extended Time hasta que te canses. Cuando finalmente te equivocás, te invitará al Championship.

Una característica heredada de los arcades es el sistema de desafío al campeón. La memoria del juego "graba" la carrera más rápida de cada pista. Ahí en el Championship, vos desafiás al campeón. Quien consigue un resultado mejor que el de éste, verá su carrera grabada.

A U T O S

Si estás acostumbrado a jugar en los arcades, cuidado: la dirigibilidad de los autos es completamente diferente. Hay una opción para cada tipo de jugador, desde el principiante hasta el campeón.



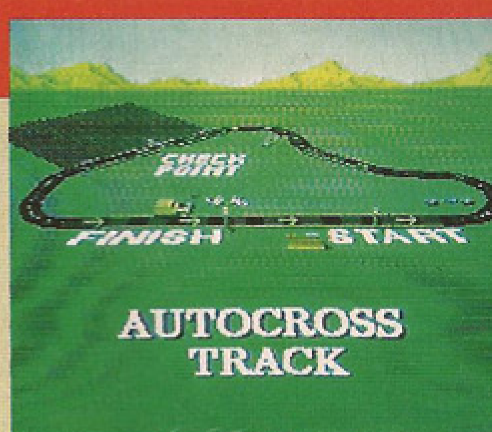
Sportster: es el único que tiene la versión automática, ideal para principiantes. El auto es bueno, pero "colea" mucho. Manejá con cuidado.

Roadster: el auto es muy estable, pero no tiene mucha potencia.

Speedster: tiene estabilidad y potencia equilibradas. Es el más rápido, indicado para los que tienen ya práctica en el juego.



Pista 1: Autocross Track



Es una pista de alta velocidad, que se puede correr entera sin quitar el pie o, mejor dicho, el dedo del acelerador. Ideal para los que empiezan a conocer el juego. Experimentá todos los autos, buscá la tangente de las curvas y tratá de hacer un tiempo mejor en cada vuelta. Cuando el neumático "chilla" en la curva, soltá el acelerador. Lo ideal es no dejar nunca que los neumáticos chillen mucho tiempo.



Este auto transparente es el tuyo, repitiendo la última vuelta. Podés pasar por dentro de él, que no pasa nada.

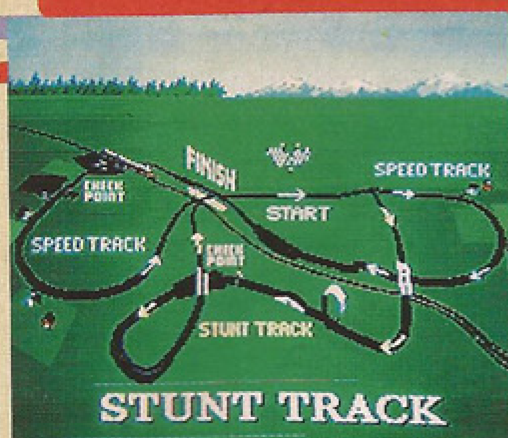


Las curvas de esa pista pueden hacerse hasta a 140 mph. Aprovechálas.

TRUCOS DE MANEJO

- El mejor momento para cambiar las marchas es cuando el cuenta-revoluciones está entre 5,5 y 7 mil RPM.
- Podés cambiar las marchas con el botón Direccional. Soltá el acelerador, presioná ↑ para aumentar o ↓ para reducir. Enseguida, acelerá nuevamente. La operación tiene que ser rápida.
- Al hacer las curvas, da toquecitos en el Direccional hasta alcanzar el ángulo deseado.
- Podés hacer curvas con un neumático fuera de la pista. Esto no perjudica (mucho) tu velocidad.

Pista 2: Stunt Track



Más difícil que la anterior, esta pista ya tiene tráfico. Y los autos que andan por ella son traicioneros: de repente, se cruzan delante de ti y vos chocás. Enseguida del comienzo del circuito hay una bifurcación. Siguiendo hacia adelante, vas por un trecho de alta velocidad. Tomando el camino de la derecha, vas a encontrar un trazado más difícil, con "loopings", rampas y curvas más peligrosas. En el Championship, estás obligado a correr en este trazado.

RACE DRIVIN'/ THQ			
Simulador			1 jugador
			
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



Cuando un auto se cruce delante de ti, escapá por el pasto.



Entrá en el "looping" a alta velocidad. Durante el trayecto, corregí el curso hacia la derecha. Al pasar sobre el 8º segmento del "looping", no toques el Direccional para que el auto no pierda la entrada a la próxima curva.

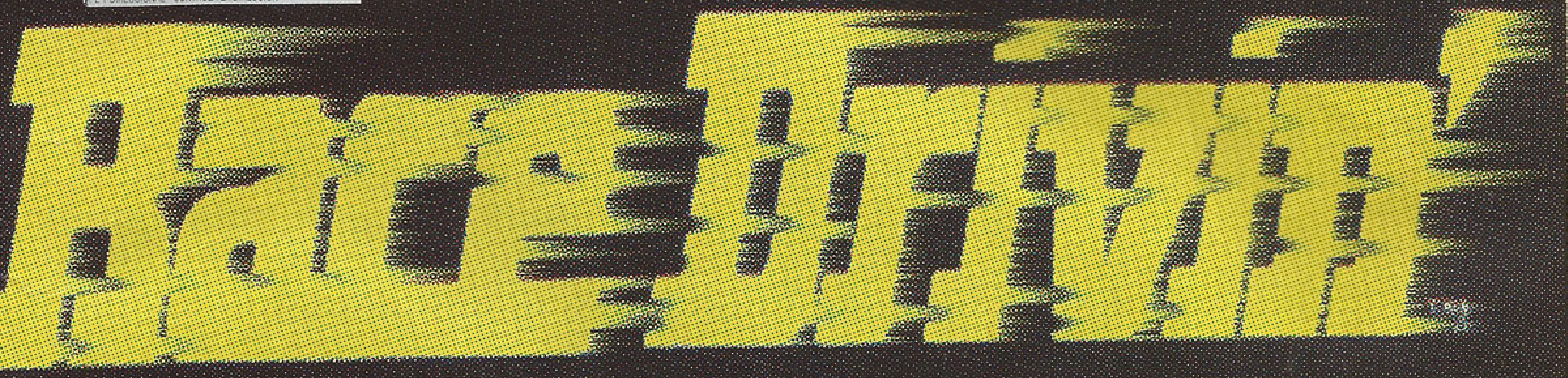


Frená el auto en cuanto entre en la rampa, alcanzando más o menos 60 mph. En el final de la subida, acelerá hasta las 80 mph. Con esto, caés justito del otro lado.

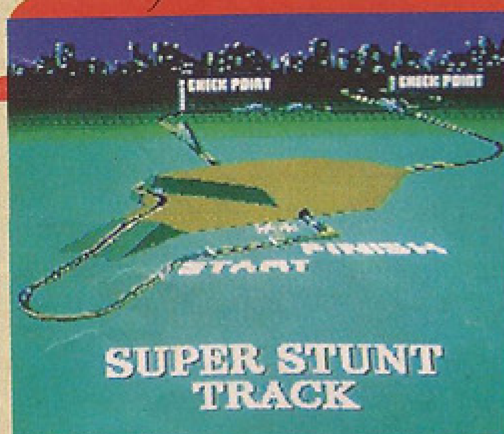


Para hacer el daytona es fácil: entrá a alta velocidad. No es necesario corregir el curso. Sólo al final, elegí si querés salir por arriba o por abajo.





Pista 3: Super Stunt Track



Es la pista más bestial. Requiere mucha técnica; es indicada para los que ya dominan las mañas de la pista anterior. Exige que no pierdas la adherencia en ningún momento, pues sus obstáculos son muy locos. Y mortales.



Curva en S: subí con cautela y hacé la S despacio, hasta tomarle la mano a la tangente. Un error aquí y no te podés salvar en la banquina: caés rodando por el precipicio.



El "looping" de esta pantalla es cortado, o sea: le falta un pedazo bien arriba. Para hacerlo, procedé como es normal. No hay que hacer nada raro en el momento en que el auto está en el aire.



Lombrizón: no encontramos otro nombre para describir este "looping" retorcido. Entrá a alta velocidad y corregí hacia la izquierda. Cuando el auto se despegue del suelo, largá el acelerador y el Direccional.



Este obstáculo parece una montaña rusa: tiene una subida y después una caída vertiginosa. Subí con máxima velocidad y, antes de que te despegues del suelo, frená. Cuando toque el suelo nuevamente, acelerá.



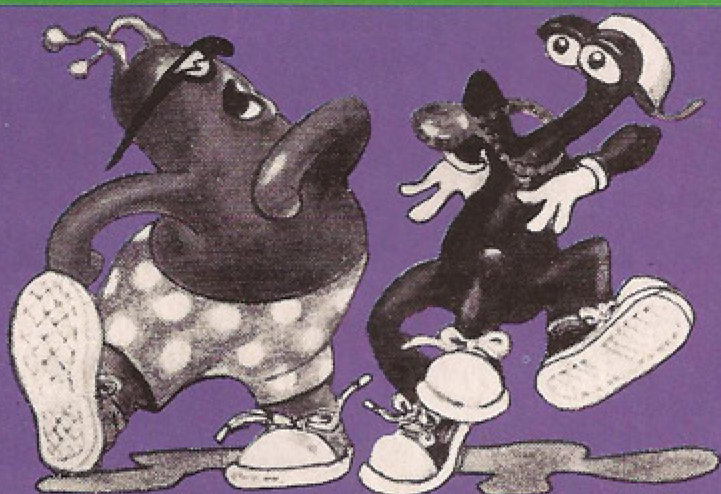
El túnel no es tan difícil. Enseguida de la entrada, girá el auto hacia la izquierda, pasando al lado del camión. Después de cruzar el vehículo, corregí hacia la izquierda para que el auto salga recto.

BITGAME Club

Lo Mejor en Videojuegos

Distribuidor Oficial
BIT ARGENTINA

VENTAS POR MAYOR Y MENOR



SABADOS ABIERTO TODO EL DIA

- Alquiler y venta de todos los Cartridges y accesorios para BITGAME, SUPER BITGAME MEGADRIVE, GAMEGEAR y el surtido más completo para GAME BOY



Cabello 3669, Capital, Tel: 802-0257 Fax: 801-8944 - Independencia 3457, Capital

El mayor centro de ventas y servicios de la Zona Norte

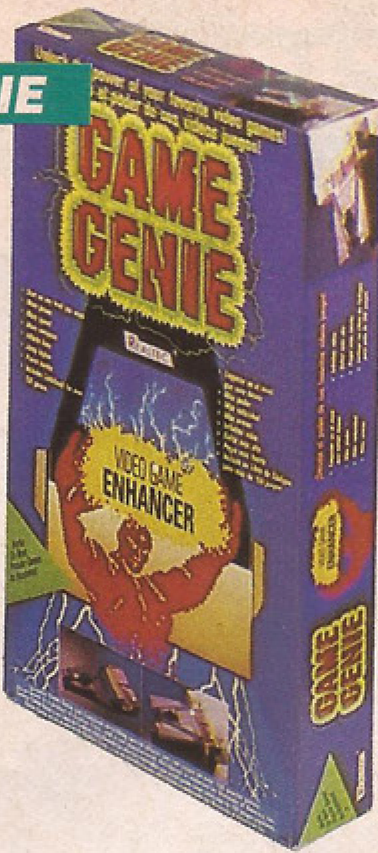
VENTA
ALQUILER
CANJE
SERVICE

CENTER GAMES



UN MUNDO DE VIDEO JUEGOS PARA SU HOGAR DISTRIBUIDORA MAYORISTA Y MINORISTA DE FAMILY GAME

MARTINEZ Av. Santa Fe 2166 - Loc. 38 - BELGRANO Av. El Cano 2721 (José Hernández y Vidal) Capital



GAME GENIE

Desatá
el poder de
tus videojuegos.
Más poder,
más velocidad,
más armas,
vidas infinitas,
saltar más alto,
pegar más fuerte,
una verdadera
genialidad



AVIATOR 2 QS-153

Para máquinas
originales Nintendo,
Bitgame 100
y compatibles.
Aviator 3 QS-156:
Exclusivo para
máquinas
Sega Megadrive



VIDEOMATION

Dejá que tu imaginación
juegue dentro de la TV.
Un cartridge que
te permitirá hacer
tus propios dibujos

ESTE ES EL EQUIPO DE TU PROXIMA AVENTURA



FLIGHTGRIP 2 QS-129N

Para máquinas
originales Nintendo,
Bitgame 100
y compatibles
Flightgrip 3 QS-130:
para máquinas
Sega Megadrive



PCHIMERA 2 QS-

El más avanzado
joystick de mano.
Para máquinas
originales Nintendo,
Bitgame 100
y compatibles
Chimera 3 QS-140:
Exclusivo para
máquinas
Sega Megadrive



INTRUDER 2 QS-149

Para máquinas
originales Nintendo,
Bitgame 100
y compatibles
Intruder 3 QS-150:
Exclusivo para
máquinas
Sega Megadrive

ACROBAT MISSION

ACROBAT MISSION			
Espacial			1 jugador
			
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Este juego parecerá familiar a los que conozcan Truxton, de Mega Drive, con la diferencia de ser más cortito. En cinco fases de "scroll" vertical, dirigís una nave espacial que junta tiros y bombas por el camino. Las primeras fases son fáciles, pero en las dos últimas el juego se vuelve más bravo. Podés comenzar con hasta ocho vidas y contar con Continues generosos.

ARMAS

Los enemigos abatidos dejan tres clases de ítems flotando en el espacio. Las armas (solamente dos) son del tipo "tomó-quedó" y no pueden ser cambiadas o seleccionadas cuando vos quieras. En cambio la bomba tiene un accionamiento independiente, permitiéndote usarla en los momentos en que más la necesites.

B	W	H
Bomba. Elimina todos los enemigos en su radio de acción.	Dispara tiros de plasma que alcanzan a los enemigos al frente.	Tiros de plasma que salen en espiral y después hacia adelante.

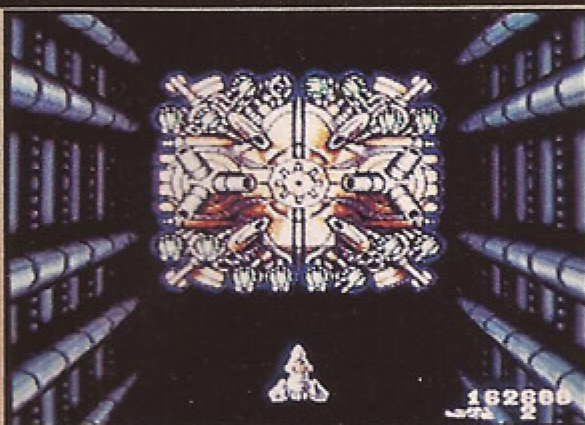
PARA AUMENTAR EL PODER DE LOS TIROS, BASTA TOMAR EL MISMO ITEM REPETIDAMENTE

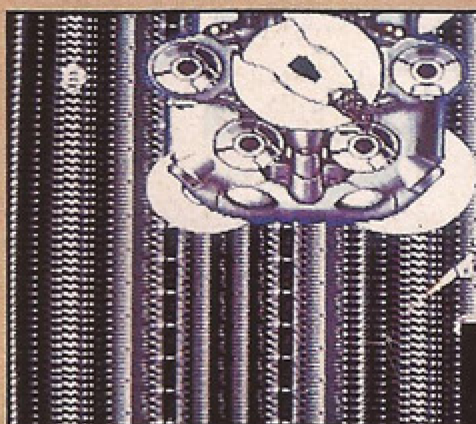
FASES Y JEFES

Si tenés un joystick con turbo o auto-fire, este juego se convierte en un paseo. Cuanto más rápido consegüís tirar, mejores chances tenés contra los enemigos normales y jefes. En general, los jefes son vulnerables en los lugares por donde disparan.

Fase 3

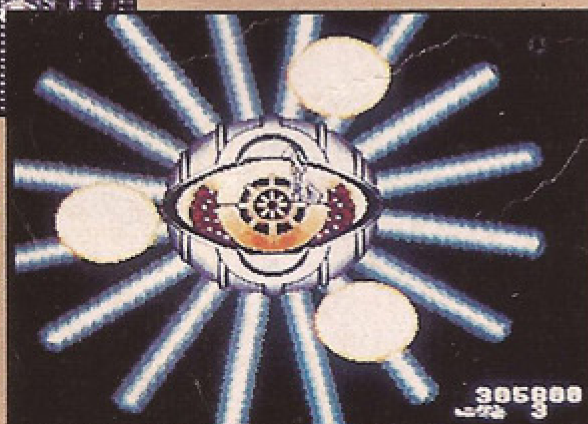
El jefe de fase ataca primero por los cañoncitos verdes. Después, con tres cañones mayores en la parte central. Por fin, suelta humo destructor bien del medio.





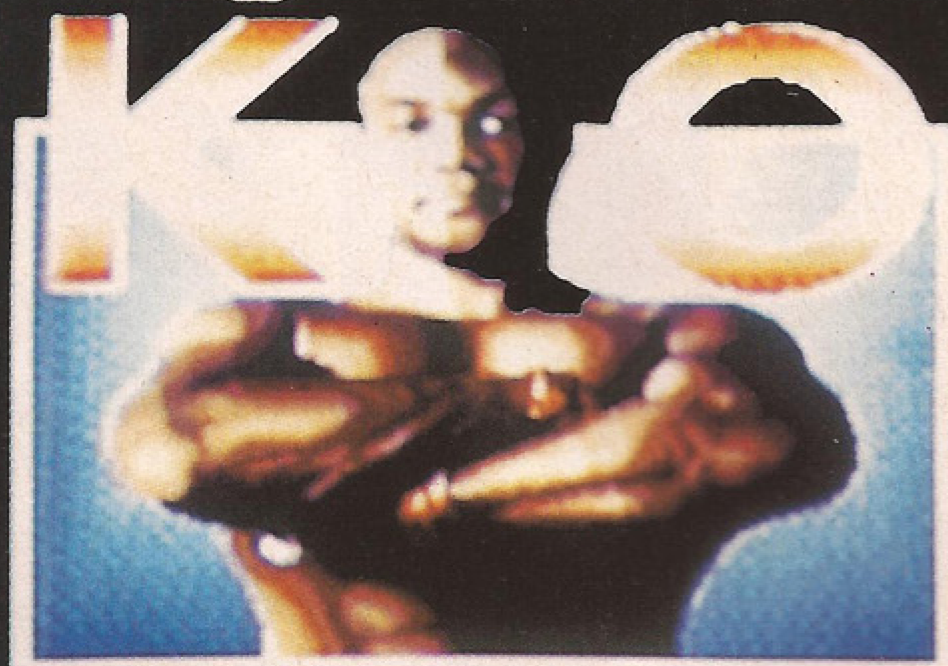
Fase 4

Tiene 3 jefes y el último es este tanque. En cuanto aparezca en la pantalla, dispará contra los cañones frontales.

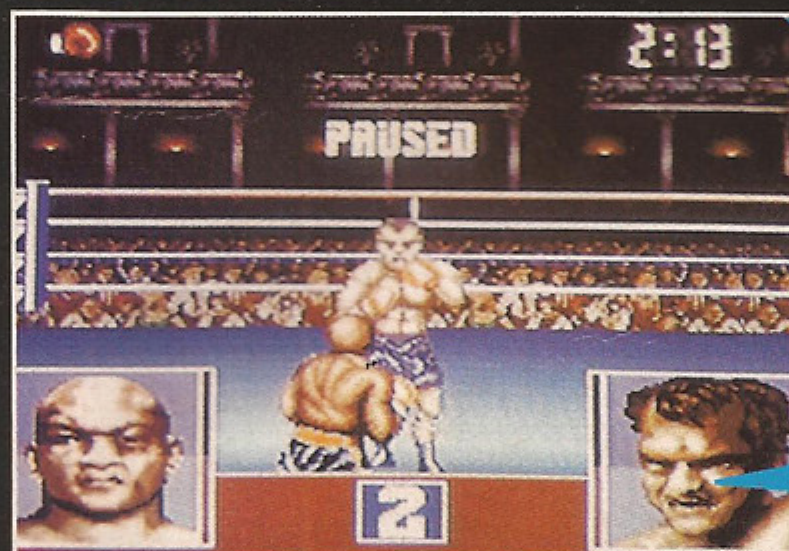


Fase 5

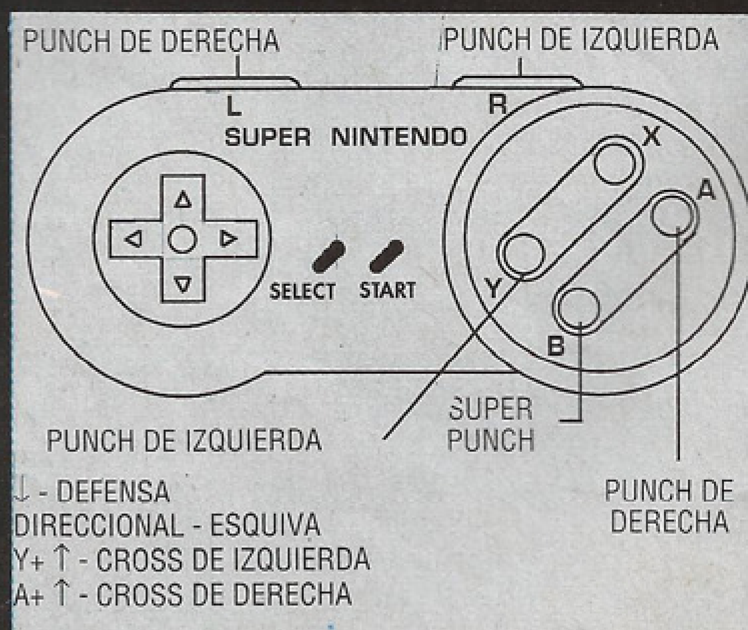
Esta estrella aparece desde el comienzo de la fase. Podés pasear sobre las patas y el centro sin ser alcanzado. Pero cuando se queda sola, empieza a soltar bolas que giran a gran velocidad. Tenés que pasar por entre medio de ellas y quedarte sobre el núcleo, tirando.



A los 43 años de edad, este luchador peso pesado es un mito en la historia del box. Durante su carrera, acumuló 71 victorias (66 por knockout) y solamente tres derrotas, marca que ningún otro consiguió igualar. Es una pena que Beam Software no supo producir un game a la altura de la grandeza de George Foreman. El juego convence bastante en materia de sonido, gráficos y desafío, pero los movimientos son un desastre. Los jugadores parecen tener los pies pegados a la lona y ejecutan pocos golpes. Una pena.



La pelea se ve, todo el tiempo, desde esta misma perspectiva: un boxeador de espaldas y el otro de frente.



EXPERIMENTA USAR R Y L PARA LOS PUNCHS. ESTOS COMANDOS SON MAS RAPIDOS.

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING
Beam Software / Acclaim

Deporte 1 ó 2 jugadores



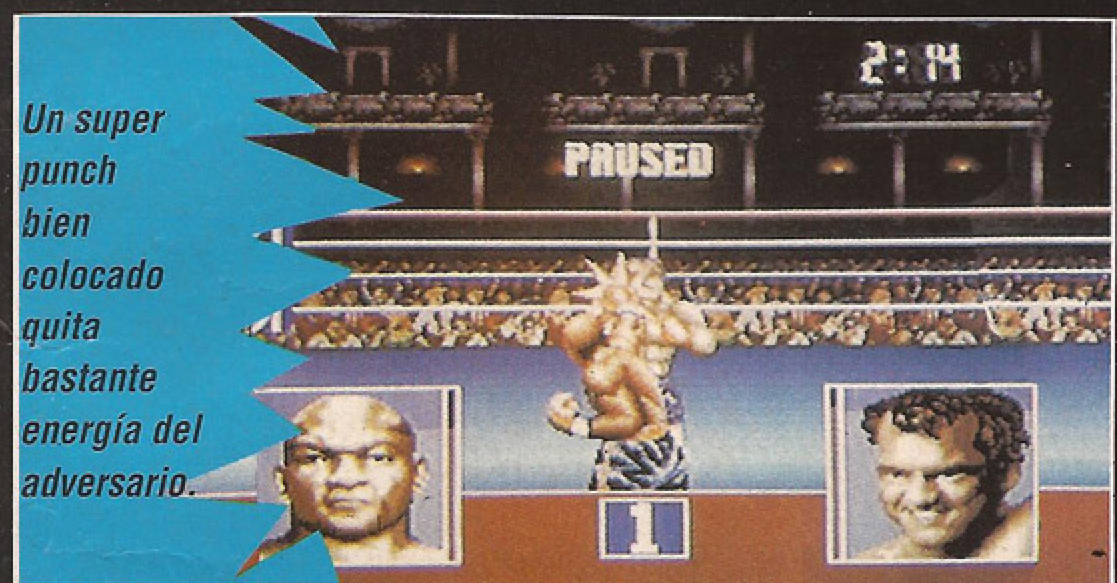
GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

Movimientos

El juego ofrece solamente tres opciones de movimientos ofensivos: punch de derecha o izquierda, cross de derecha o izquierda, y el super punch. Este último golpe sólo puede ser usado cuando aparece un guantecito de box en el ángulo superior izquierdo del video. Ahí, sólo tenés que apretar el botón B y encajar un puñetazo estruendoso. Para defenderse, basta usar el Direccional. Para los lados, el luchador esquiva, y hacia abajo, se defiende. Y nada más.



Cuando cae tu luchador, presioná rápidamente Y y A (o R y L) alternada y rápidamente.



Un super punch bien colocado quita bastante energía del adversario.

Opciones

En el modo 1 jugador, vos peleás con el propio Foreman, desafiando a otros 15 luchadores. El premio final, claro, es el cinturón de campeón de los pesos pesados. En el modo 2 jugadores, cada uno elige su boxeador y se lanza a la pelea franca. Los combates son en tres rounds de tres minutos cada uno. Se puede ganar por puntos o por KO. En este caso, la cuarta vez que el boxeador besa la lona será fatal.

Larry "The Surgeon" Scott
Age 37
Height 6' 5"
Weight 251 LBS
Reach 79"
Win Loss Draw KO's
86 3 2 56
Profile: Not only did he earn his nickname because of his surgical disposal of his opponents, but also because his jab cuts like a knife.
PRESS START BUTTON

Algunos adversarios de Foreman imponen respeto. Larry "Cirujano" Scott tiene fama de "cortar" a sus oponentes.

UNIVERSAL SOLDIER/
Ballistic

Acción 4 Mega 1 jugador



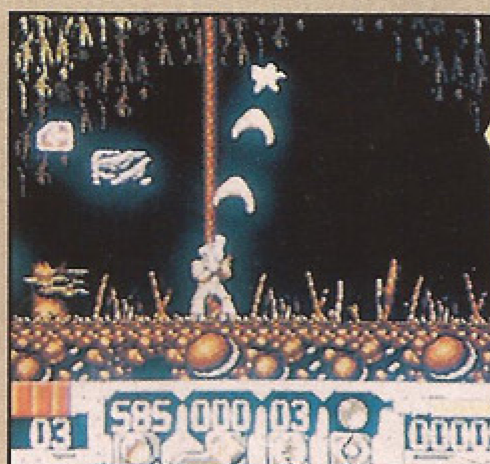
GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

UNIVERSAL SOLDIER

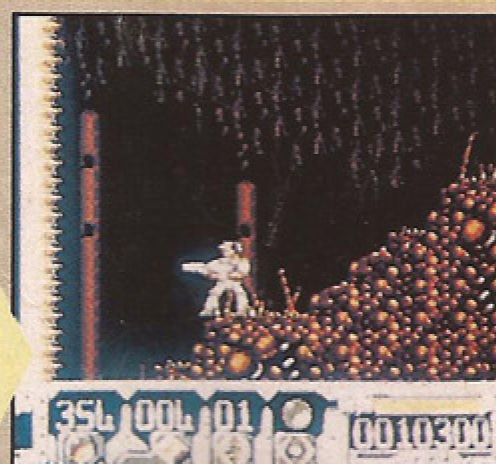
Si no has visto todavía este juego, corrés el riesgo de toparte con él, algún día, en los estantes de la casa de videos. Y podés pensar: ¡Genial! Pero no te entusiasmes demasiado. La única cosa que el game tiene en común con la película es el nombre. Los 4 Mega de Universal Soldier no son suficientes para ofrecer acción, buenos gráficos y un sonido decente al jugador. Además, las fases no tienen la menor lógica o historia. Para nosotros fue una decepción.

Tiroteo total

Tu guerrillero está armado con una bazuca capaz de dar varios tipos de tiros. Basta agarrar uno de los numerosos ítems que caen de las plataformas de piedra en las fases. Pueden estar visibles o no: para descubrir plataformas escondidas, basta tirar hacia arriba y éstas aparecerán. Ahí sólo tenés que disparar una salva de tiros para que los ítems empiecen a saltar por todos lados.



Fijate en una plataforma escondida enseguida del comienzo del juego. Abastecete de armas y seguí adelante.



Además de los tiros de bazuca, el personaje tiene una cortina de fuego que barre la pantalla. Apretá el A.

EFECTO SONIC

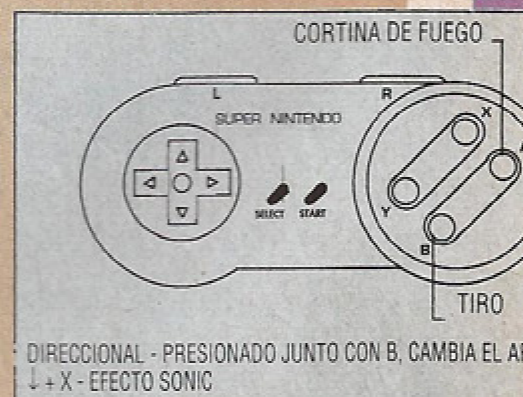
Presionando ↓ + X, el guerrero se convierte en un Sonic y sale corriendo. Esta habilidad es muy útil para pasar por lugares difíciles o escapar bien rápido de artillería pesada.



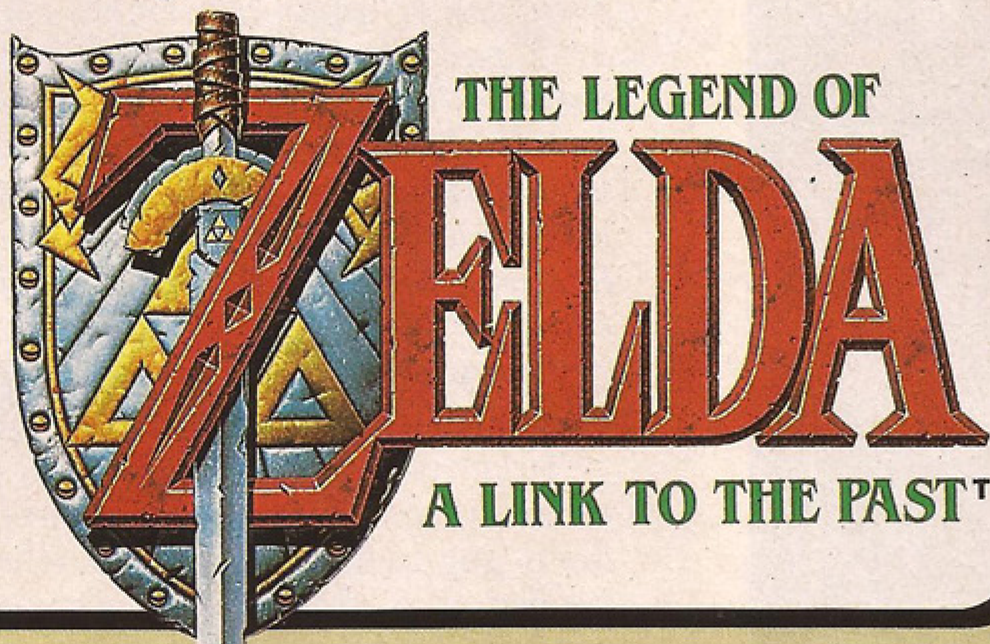
Presionando el B junto con los comandos del efecto Sonic, podés llenar la pantalla de tiros y, dependiendo de la fase, volar hacia lugares extraños.

ITEMS

P	Energía
	Invulnerabilidad temporaria
	Aumenta el poder del arma
	Bomba limpiapantalla



En la edición pasada, mostramos cómo agarrar algunos ítems importantes y bien guardados de Light World. Con ellos podés derrotar a los jefes de los castillos y tomar los tres colgantes, y partir después hacia el Light World. El paso siguiente es ir hasta la montaña de la muerte (Death Mountain) y hacer tu viaje al Dark World, donde están los cristales.



Jefes Eastern Palace

Son seis guerreros que andan en círculo. Basta quedarse en un rinconcito y dar espadazos (o flechazos) cada vez que pasan por delante de ti.

Jefes Desert Palace

Son tres orugas que se entierran en el suelo y reaparecen en otro lugar. Prestá atención a los montoncitos de tierra que hacen antes de aparecer. Cuando saquen la cabeza afuera, dales espadazos.

Espejo

Revisá todas las cavernas de la montaña. En una de ellas vas a encontrar a un viejito que te pedirá que lo saques de ahí. Cuando vos lo lleves sano y salvo afuera, te dará un espejo.

Moon Pearl

Al entrar en la torre, estás en el segundo piso. Tomá la puerta de la izquierda, bajá al primero y tomá la primera llave. En el mismo piso está el baúl de la Big Key. Después de tomarla, andá hacia el cuarto piso y tomá la Moon Pearl.

USA LA RED DE CAZAR INSECTOS PARA CAPTURAR A TODAS LAS HADITAS QUE APAREZCAN. RECUPERAN TU ENERGIA EN CASO DE QUE MUERAS.

Jefe de la Torre

Es otra oruga. El punto débil de ella es el rabito o, más exactamente, su última bolita. Es todo un bocado, pero después de algunas vidas perdidas lo vas a conseguir.

Viaje al Dark World

Continuá explorando la montaña hasta llegar a la punta. Ahí vas a encontrar un círculo con tres piedras en su interior y un cuadrado azul en el medio. Pisando el cuadrado, serás transformado en conejo y verás que estás en otro mundo: el Dark World. Caminá algunos pasos hacia la izquierda, donde vas a encontrar dos caritas. En este lugar, usá el espejo y vas a volver a la forma normal y a Light World. También te vas a dar cuenta de que estás sobre un montecito que no conseguías alcanzar antes y, desde ahí, el camino está libre para la torre de la montaña.





Ether

Después de eliminar al jefe de la torre, salí de ella y andá hacia la izquierda, cruzando un pequeño puente. Vas a encontrar un pilar. Usá el libro para descifrar sus inscripciones y vas a ganar otro importante ítem: el Ether, que es una superbomba. Enseguida, andá al castillo principal de este mundo.



Jefe Hyrule Castle

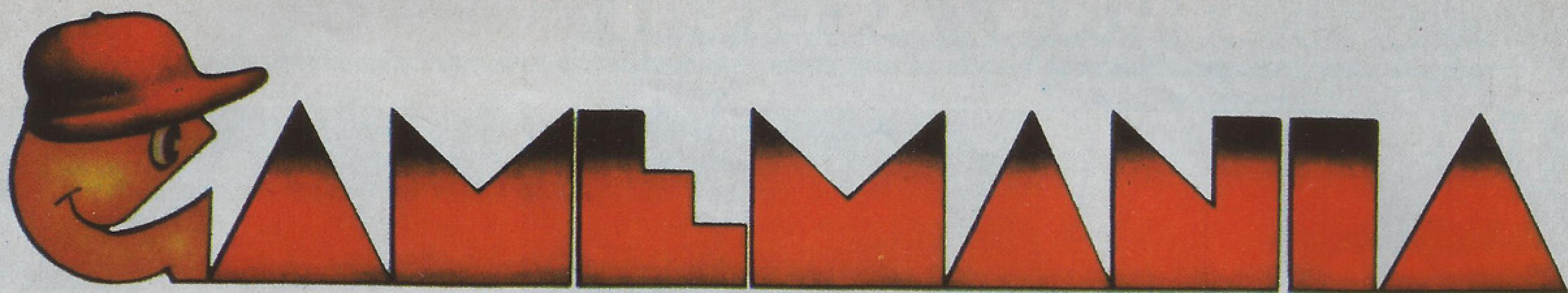
Defendete de todas las magias con tu espada, mandándolas de vuelta para él. Pero cuando este jefe manda sus rayos, quedate lejos. Después de que derrotás a este tipo, serás llevado automáticamente al Dark World, donde están los siete cristales.

THE ROCKETEER

Selección de fases - En la pantalla de presentación, hacé la secuencia L,R,L,R,↓ . Si hacés todo correctamente, vas a oír un sonido metálico. Presioná Start para que aparezca la pantalla de Player Select. Hacé tu elección, apretá Start nuevamente y aparecerá una pantalla de selección de fases.

SUPER TENNIS

Habilidad del tenista - Para ser el número uno, hacé lo siguiente: elegí cualquier jugador. Cuando el cursor esté encima de él, tomá el Joystick 2 y apretá L, L, L, L, L, X, R, R, R, R, R, R, R, y X. ¡Listo: ahora vos sos el mejor jugador del mundo!



1er Centro de Atención Integral del aficionado al videojuego

VENTAS MAYORISTA Y MINORISTA



TODAS LAS CONSOLAS Y EL MAS COMPLETO SURTIDO DE CARTRIDGES DE CADA LINEA

NUEVA LINEA
DE EXHIBIDORES DE PIE
Y PARED PARA COMERCIOS

Vení y probá tu juego favorito

SEGA NEC

CAMBIA TU **FAMILY GAME** DE 8 BITS
RECIBIMOS CUALQUIER MARCA Y MODELO EN CANJE
POR UNA CONSOLA DE 16 BITS
SEGA - SUPER NINTENDO - NEC
EL PAGO DE LA DIFERENCIA
TIENE VARIAS OPCIONES

NEO GEO

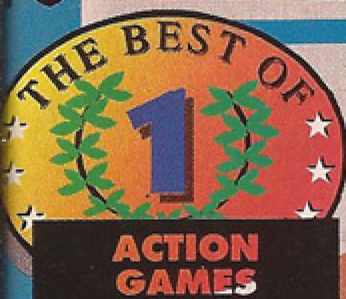
SORTEAMOS UN TV COLOR
POR SEMANA ENTRE NUESTROS CLIENTES

TUCUMAN 2111
Casi Junín
951-3703

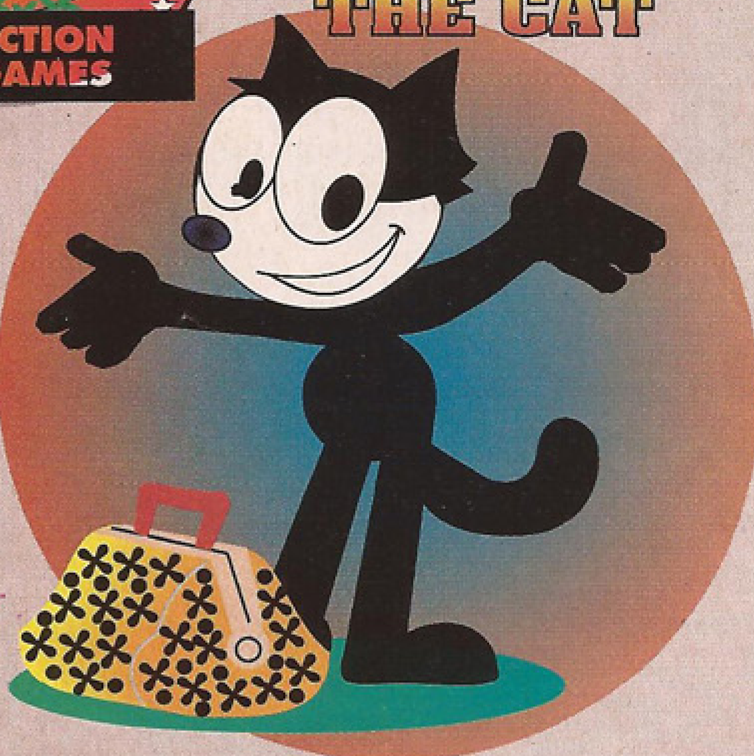
EN SUS DOS
DIRECCIONES DE CAPITAL

QUINTINO BOCAYUVA 61
Alt. Rivadavia al 4000
981-3444

NINTENDO ORIGINAL FAMILY GAME



FELIX THE CAT



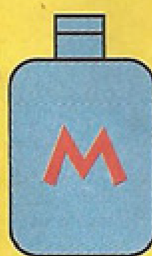
Tal vez vos no conozcas al gato Felix, un simpático personaje de los dibujos animados, que apareció en 1919, y desde entonces, ganó la simpatía del público. Su eterno villano, El Profesor, es un científico molesto que arma mil y una trampas para robar la increíble bolsa mágica de Felix.

En este game, el malvado Profesor rapta a Kitty Cat, la enamorada del gato. Vos sos Felix y tenés que atravesar selvas, glaciares y hasta el espacio sideral para salvarla. El escenario enloquece con extraterrestres, conejos y hasta dinosaurios. En el cielo, Kitty Cat aparece llamando a Felix (¡¡¡qué romántico!!!). Juntá todas las bolsas que aparezcan y disfrutá de las carcajadas del gato. ¡Es genial!

ITEMS



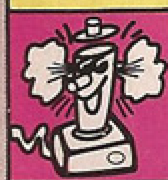
Caritas de Felix - Cada 100 dan un Continue.



Botellas de Leche - Tienen una M (milk) en el envase. Cada una equivale a 500 puntos y reponen poderes y magias de Felix.



Corazones - Aumentan los poderes de Felix y acumulan vidas cuando ya has adquirido todos los poderes de cada fase.

FELIX THE CAT / Hudson Soft			
Aventura			1 jugador
			
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Bolsas-bonus

Existen varias bolsas mágicas en el juego. Funcionan como fases de bonus, en que vos conseguís puntos e ítems extras. Entrá en las pequeñas bolsas y vas a ver una sala llena de caritas.



Aprovechá y fijate todo lo que tiene el interior de la bolsita. Después que Felix sale de la bolsita, no puede volver.

ACCESORIOS DE LAS BOLSITAS

Andá juntando todos los corazones que aparecen, ya que sólo así la bolsita se transforma en objetos y vehículos ventajosos. Pero cuidado: cada uno de estos ítems tiene un marcador de energía en el ángulo izquierdo superior de la pantalla. No desperdicies disparos y golpes. Esto es lo que tenés que usar en cada fase.

EN TIERRA FIRME
Monociclo - Aumenta la velocidad y suelta disparos.
Tanque - Es más fuerte que el monociclo.

PARA NAVEGAR
Bote - Es el más simple, pero salta para tomar ítems.
Delfín - Es el mejor, salta y suelta burbujas contra los enemigos.

PARA BUCEAR
Máscara de buceo - Es lo más sencillo.
Tortuga - Suelta burbujas contra el enemigo.
Submarino - Es el más fuerte y lanza torpedos.

PARA VOLAR
Paraguas - Es el más simple. Viene con guante de box para dar puñetazos.
Globo - Detona los pájaros en el cielo.
Avión - Es el más rápido y dispara balas.
Nave espacial - Sin ella no sobrevivís en el espacio. Tirale a los obstáculos. Agarrala rápido o se hunde.

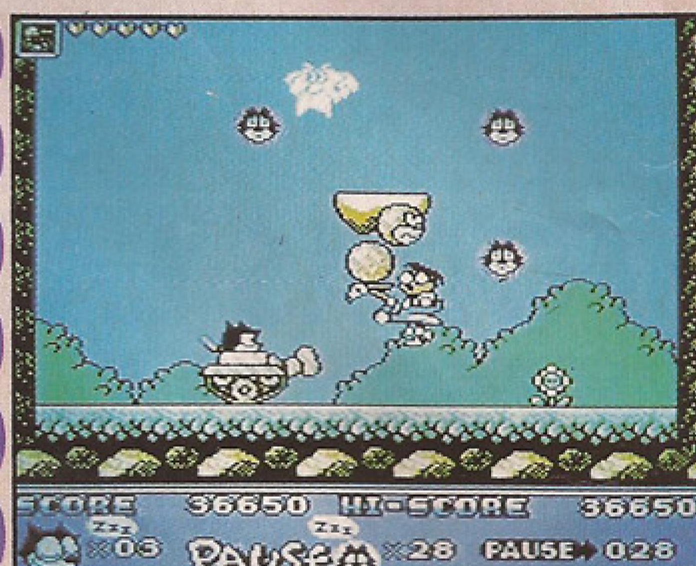
OTROS ACCESORIOS
Guante de Box - Sólo usalo cuando estés cerca de los enemigos.
Sombrero Mágico - Suelta un hechizo que hace ver estrellas al adversario.

ETAPAS

Hay nueve fases en Felix the Cat y múltiples rounds en cada fase. Damos un vistazo general a todas las etapas del juego. Aprovechá.

Fase 1

El escenario está lleno de bosques con árboles cortados y puentes. En el primer round, hay una bolsita de bonus encima del resorte que está sobre el bloque sonriente. La bolsita del round 2.1 se encuentra después de una cascada.

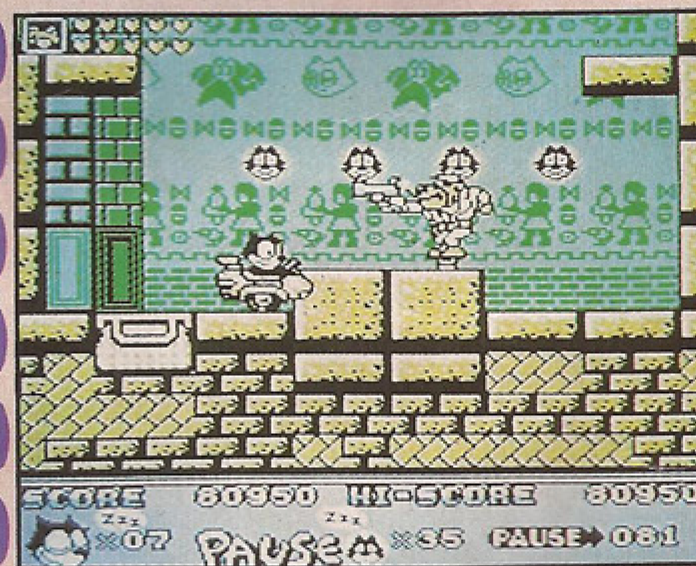


Primer jefe: tirale contra Poindexter sin parar.

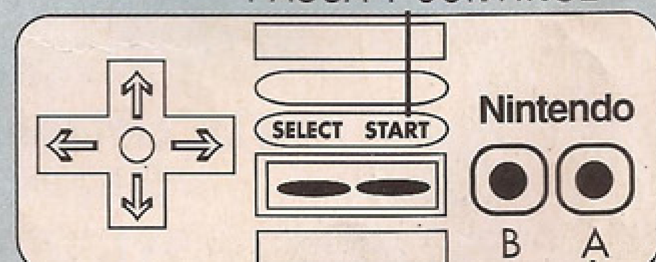
Fase 2

Al comienzo, Felix flota por un desierto, lleno de pirámides y cañones molestos. No hay bolsitas aquí.

En el round 2.2, la bolsita de bonus está escondida entre los bloques del piso de un templo egipcio lleno de murciélagos y peligrosas cabezas de canes.



Para acabar con el segundo jefazo, Rock Bottom, quedate detrás del primer bloque y atacá cuando el malvado se acerque.



LOS BLOQUES SONRIENTES O ENOJADOS SIRVEN COMO PLATAFORMAS DE APOYO PARA EL GATO FELIX.

Fase 3

Montañas cubiertas de nieve y muchos pichoncitos saliendo de sus huevos. En el round 3.3, volá bajo para encontrar la bolsita de bonus.



Master Cylinder: este tercer jefe no es nada fácil. Atacalo con tiros y evitá luchar frente a frente.

Fase 4

Fase de mar. Al comienzo, tomá el túnel de abajo para juntar ítems. En el round 4.2, andá en bote o delfín. En el último round, usá la tortuga o el submarino. Cuidado con las burbujas, los cangrejos y las medusas.



Aquí, el jefe es Gulpo. Reventalo tirando la plataforma inferior de bloques sonrientes.

Fase 5

Prehistoria. Aquí enfrentarás a dinosaurios y otros bichos. Sobrevolá la selva y los volcanes, usando el globo.



No te vas a asustar con este jefe: ¡un ágil gato Falix cowboy!

NO TE PIERDAS LAS CUATRO FASES FINALES Y LOS JEFAZOS DE FELIX THE CAT.

SPIDER-MAN
RETURN OF THE SINISTERSIX



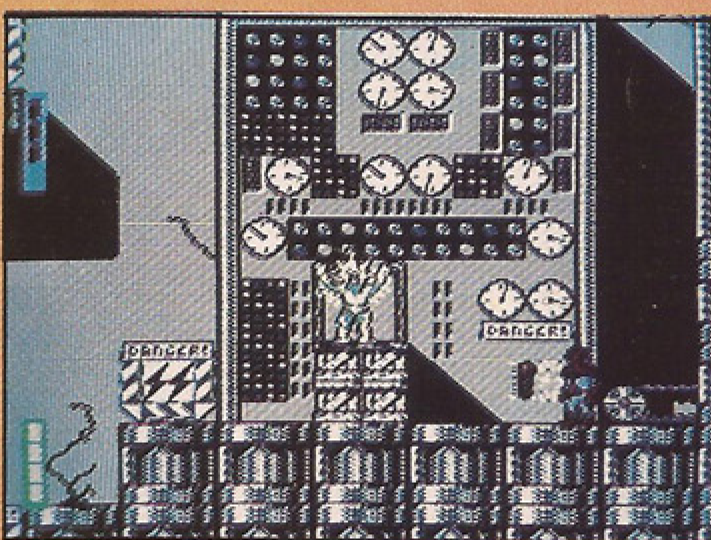
El Hombre Araña está con toda la cuerda. Ahora, enfrenta de una sola vez, seis siniestros villanos de las historietas Marvel: Electro, Sandman, Mysterio, Vulture, Hobgoblin y el temible Dr. Octopus, jefazo de la banda. Para variar, la banda quiere tener el mundo a sus pies. El game es un desafío y los gráficos, razonablemente buenos. Tendrás que recorrer dos etapas antes de enfrentar a cada villano. El único defecto es la música, un poco repetitiva.

Movimientos Rebuenos

El punto mejor del juego son los variados movimientos del Araña. Da voladoras, saltos mortales, parece Tarzan con su tela, tira, agarra objetos y escala paredes. Una avalancha de comandos para el patrón de juegos del Nintendito.

Fase Electro

Las fases de este tipo son traicioneras. Desconfiá siempre que pases cerca de un poste, porque pueden caer rayos de los cables.



Da puñetazos en la palanca roja para liberar a Electro. Después, sólo tenés que acertarle mientras vuela.

MOVIMIENTOS

- **A** - Puñetazo/Tiro
- **B** - Salto
- ↑ - Escala paredes
- ↓ - Agarra objetos
- **Voladora** - A dos veces seguidas
- **Vuelta carnero** - B + Direccional hacia adelante
- **Tela alta** - B y enseguida A+B
- **Tela baja** - A+B

SPIDER - MAN - RETURN OF THE SINISTERSIX / LJN

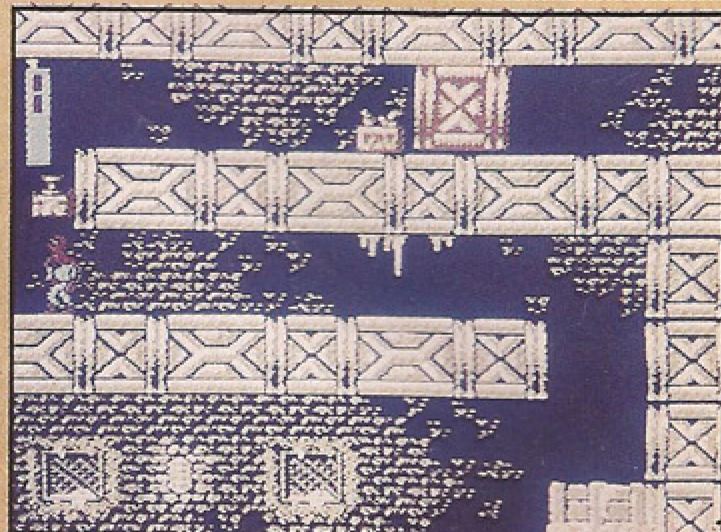
Acción	1 jugador



GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

Fase Sandman

Además de los enemigos normales, todavía vas a encontrar unas ratas que quitan energía.



Para abrir la puerta de esta fase, tomá la bomba y el detonador y usalos como muestra la foto.



Para librarte de Sandman, basta estar atento a sus chorros de arena y atacarlo con puñetazos.

Fase Mysterio

Agarrá los anteojos infrarrojos en el ángulo izquierdo de la primera fase, sino después vas a quedarte en lo oscuro.



Tenés que derrotar a Mysterio 4 veces. Para encontrarlo, es necesario descender la pantalla.

Vulture

¡Cuidado con no ser sorprendido por Vulture! Escapá de sus vuelos rasantes y no te descuides de los bazuqueros en el suelo.

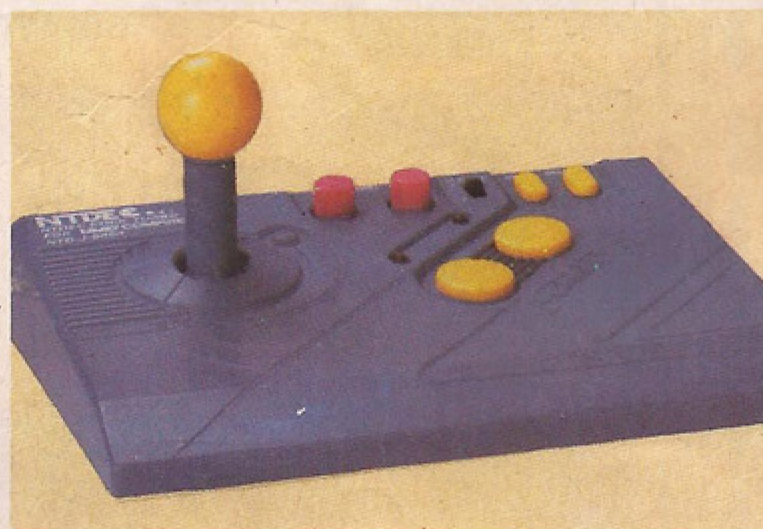
CADA VEZ QUE AGARRAS EL PAQUETITO QUE GUIÑA, EL ARAÑA GANA 10 TIROS.

Rasti

VideoGames

los video juegos que más pantalla tienen en el mundo







RASTI S.A. 25 AÑOS DE EXPERIENCIA Y PRESTIGIO EN JUEGOS PARA LA FAMILI



SUPER RASTI

HIGH QUALITY COMPUTER VIDEO GAME

RASTI

TE ADELANTA SIEMPRE
LOS MAS ATRAPANTES
VIDEO JUEGOS DE LA
ULTIMA GENERACION

25 años de experiencia en juegos infantiles, respaldan y garantizan la calidad de esta fantástica línea de Video Games, presentada por RASTI
RASTI VIDEOGAMES revolucionará a los chicos, atrapará a los grandes y será el juego favorito del hogar.
Adquiéralos en las buenas jugueterías - Video computación y casas de artículos del hogar de todo el país.



Administración y ventas: Rasti S.A. Venezuela 3854 (1603) Villa Martelli - Tel: 760-4191/ 3596 761-4441 - Fax: 760-2261

Contra FORCE

CONTRA FORCE / Konami

Acción — 1 ó 2 jugadores


GRAFICO

SONIDO

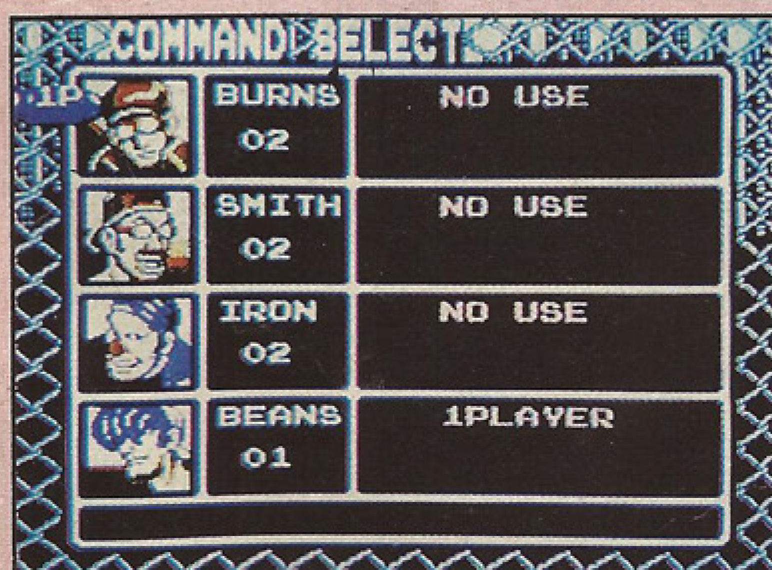
DESAFIO

DIVERSION

Este juego es el tercero y más nuevo de la saga Contra, un clásico de Konami. Esta vez, cuatro agentes armados hasta los dientes enfrentan la organización D.N.M.E., que extiende crimen y corrupción por Neo City. El game está lleno de acción, pero vas a tener que descubrir una estrategia muy especial para vencer a los enemigos, usando sabiamente tus personajes y las armas que poseen. Pero lo que sobra en acción y desafío falta en gráficos y sonido: el juego parece tener poca memoria, porque sus recursos son un poco limitados.

Usá tu Cabezota

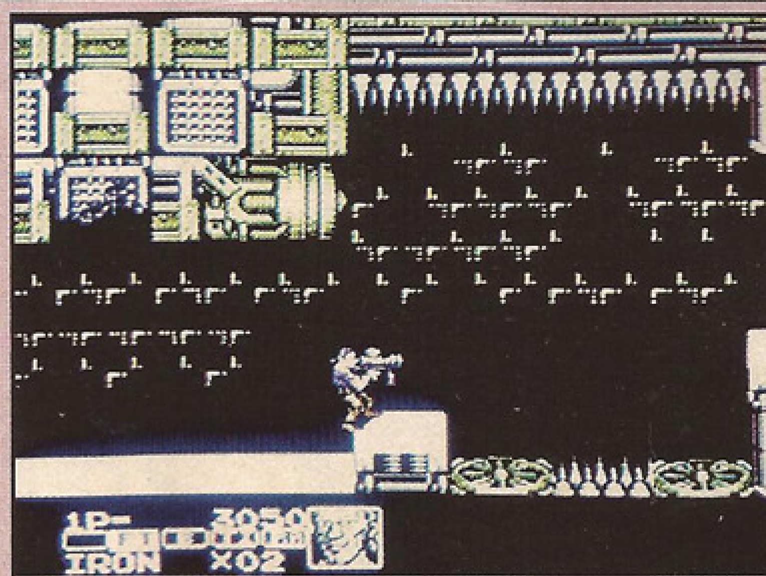
El game termina resultando fácil para quien sabe usar la cabeza. Te ofrece la posibilidad de cambiar de personaje en cualquier momento del juego: basta apretar Select y mover ↑ ↓. Si estás jugando solo, podés elegir un segundo personaje, que será controlado por la computadora. Detalle: los movimientos del segundo jugador pueden ser programados de seis formas diferentes.



Apretá Select en medio del juego y aparecerá esta pantalla para cambiar el personaje con ↑ ↓. Usando → y ← programás los movimientos del personaje controlado por la computadora.

Fase 1 - Puerto

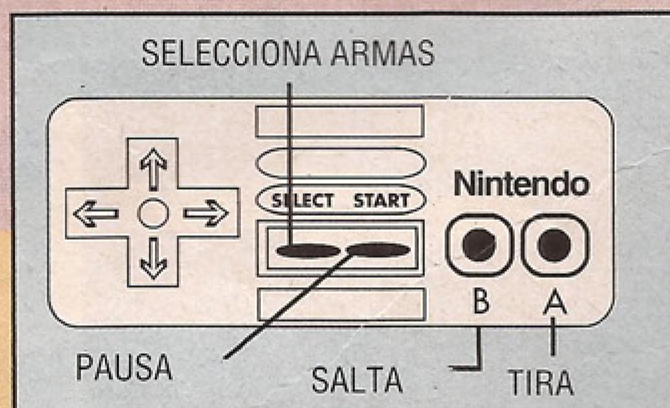
La ametralladora de Burns es buena para reventar a los diversos enemigos de la fase. No le dés mucha bola a los cajones, porque los destruís y reaparecen enseguida. Para pasar por las prensas, destruí el mecanismo por donde salen los pistones.



En este punto, tomá impulso y saltá bien alto para caer en la corriente de aire del ventilador de arriba, y llegarás a salvo al otro lado.



El primer jefe es fácil. Subí en las plataformas para huir de sus ataques y tirale para ganar.

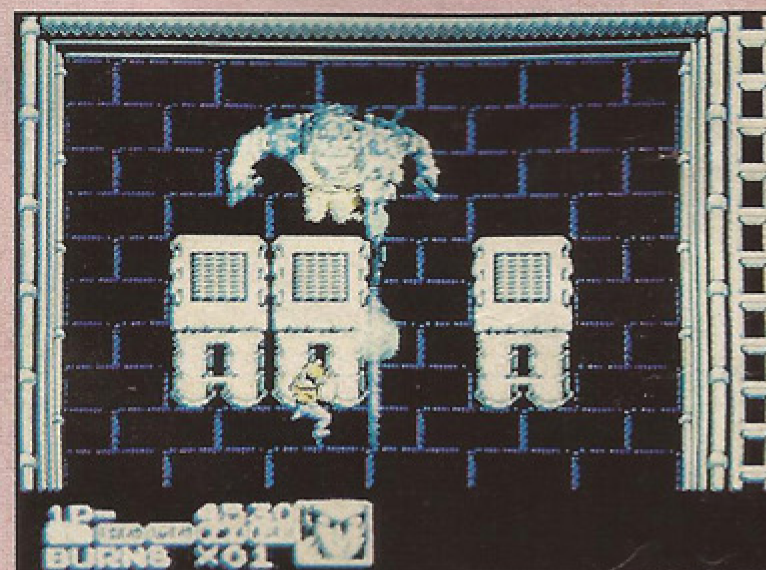


Fase 2 - Portaviones

En esta fase, en que tenés visión aérea, el truco es destruir los barriles para encontrar maletas. Al pasar cerca de los aviones a chorro estacionados, cuidado con el calor de las turbinas.



Después de explorar el navío, tomá esta lancha y dejala que te lleve hasta un submarino ahí cerca.



El jefe está dentro del submarino. Protegido detrás de las tuberías, esperá el momento justo para tirar.

TIPOS DE MOVIMIENTOS

Para el personaje controlado por la computadora.

FRONT COVER - Va hacia adelante para proteger tu personaje de las trampas y enemigos.
FRONT KEEP - El segundo personaje se queda adelante solamente para luchar contra los enemigos.
BACK COVER - Protege tu retaguardia.
ROUND COVER - Te cubre por los lados.
BACK KEEP - Cubre la retaguardia para luchar contra los enemigos.
ASSIST COVER - El personaje se queda a tu lado y repite todo lo que vos hacés.

ITEMS

Los encontrás dentro de maletas a lo largo de las fases. Juntá los ítems y seleccionalos con Select.

Pistola (P) - tiros de pequeño alcance.
Rifle (R) - tiros más largos que la pistola.
Ametralladora (MG) - tiros en ráfagas y con buen alcance.
Bazuca (B) - dispara proyectiles poderosos.
Lanzamisiles (HM) - dispara misiles teleguiados.
Granada (HG) - usada para alcanzar enemigos escondidos detrás de barreras.
Mina de tiempo (TM) - su tiempo de disparo es corto.
Bomba-reloj (TB) - su tiempo de disparo es largo.
Turbo Power (TP) - aumenta el poder de las armas en uso.
Rolling Attack (RA) - da protección especial durante los saltos.

PERSONAJES



Burn - es el que salta más alto. Sus armas son pistola, ametralladora y granada.



Beans - además de la pistola, lleva una bomba-reloj y una mina-reloj. Su mayor cualidad es la rapidez.



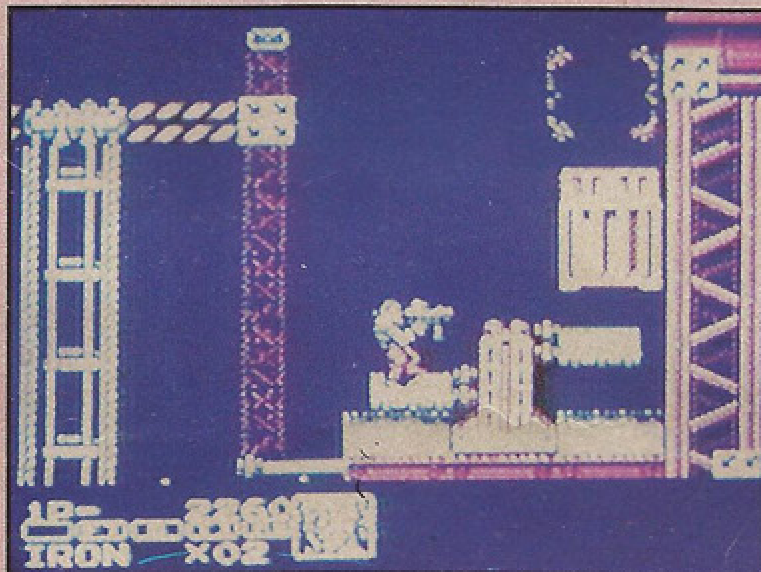
Smith - es un personaje con habilidades equilibradas. Carga la pistola, un lanzallamas y un lanzamisiles.



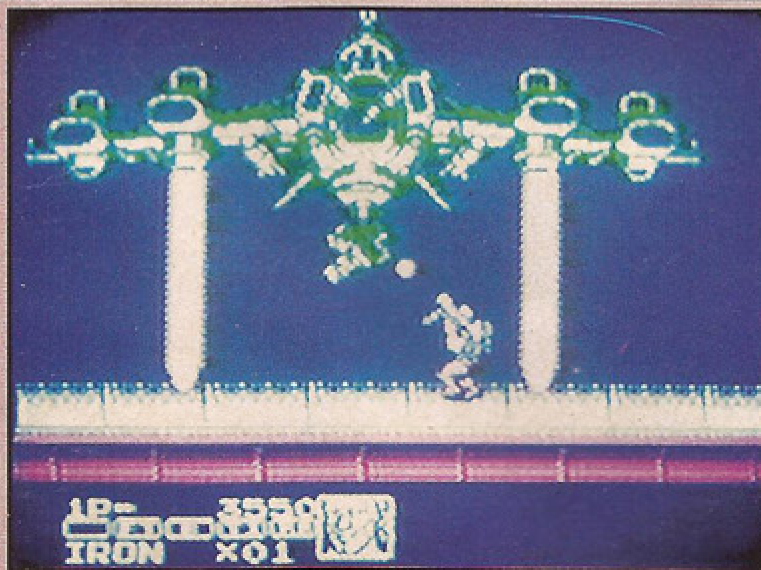
Iron - carga la pistola, un lanzallamas y una bazuca. Es un jugador lento y poco ágil.

Fase 3 - Construcción

Hay que tomar el primer elevador que encuentre y saltar a la izquierda para llegar a la primera plataforma verde. Ahí, el camino se hace más fácil. Como hay que saltar mucho, usá a Burn en esta fase.



Al llegar a este punto, tirá sobre el cajón para hacerlo caer sobre la plataforma, y vos serás lanzado hacia arriba.



El avión es tu último desafío en esta fase. Destruí primero el cañón del medio y después los cañones laterales.

En una próxima edición, te damos el final de este superclásico.



En las páginas anteriores te dimos los datos sobre las cinco primeras fases de esta superaventura. Estudiá aquí cómo acabar con los cuatro jefazos finales y salvar a Kitty Cat, la enamorada de Felix, cruelmente raptada por el Profesor. Ah, no te olvides: 100 caritas de este simpático Felix dan un Continue. Manos a la obra. ¡Kitty Cat está en apuros!

Fase 6

El escenario está lleno de nieve, lo que torna al piso muy resbaladizo. No te mueras de frío: usá el submarino cuando estés debajo del agua.



El sexto jefe es Master Cylinder, el mismo de la tercera fase. Pero volvió más fuerte. Ni pienses en atacarlo de frente. Quedate lejos y atacalo con tiros.

Fase 7

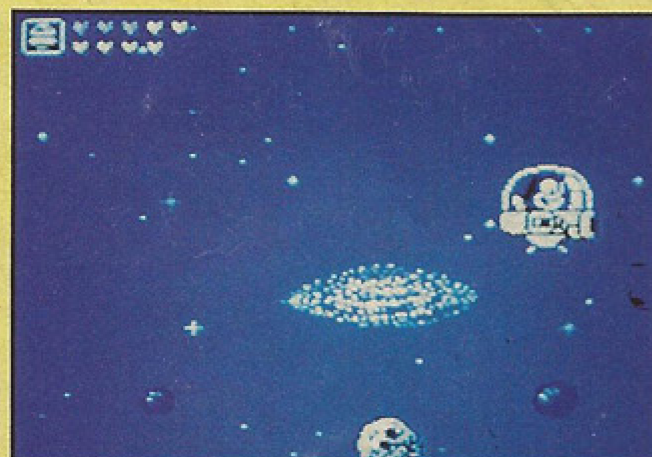
El frío aumenta: nieve, mucha nieve, peces congelados e iglús. Cuidado con las bolas de nieve gigantes. Son fulminantes.



El jefe Poindexter vuelve más poderoso y acompañado de las mortales bolas de nieve. Usá el tanque para acabar con él en dos tiempos. ¡La rapidez es fundamental!

Fase 8

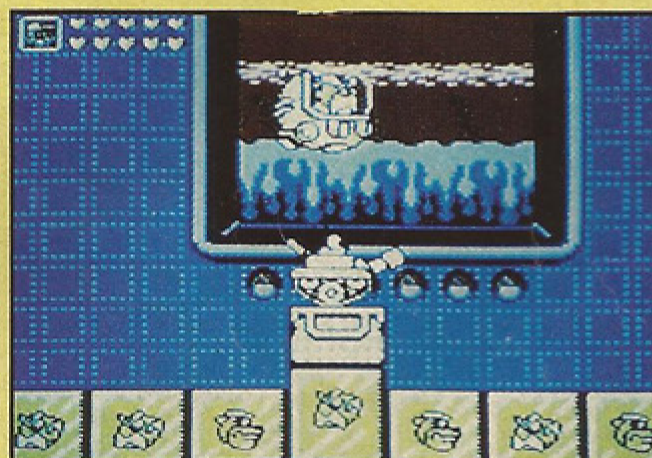
Felix fue a parar al espacio. La ausencia de gravedad estorba el comando de su nave estelar. Es una fase enorme. Juntá por lo menos tres corazones, sino estás frito.



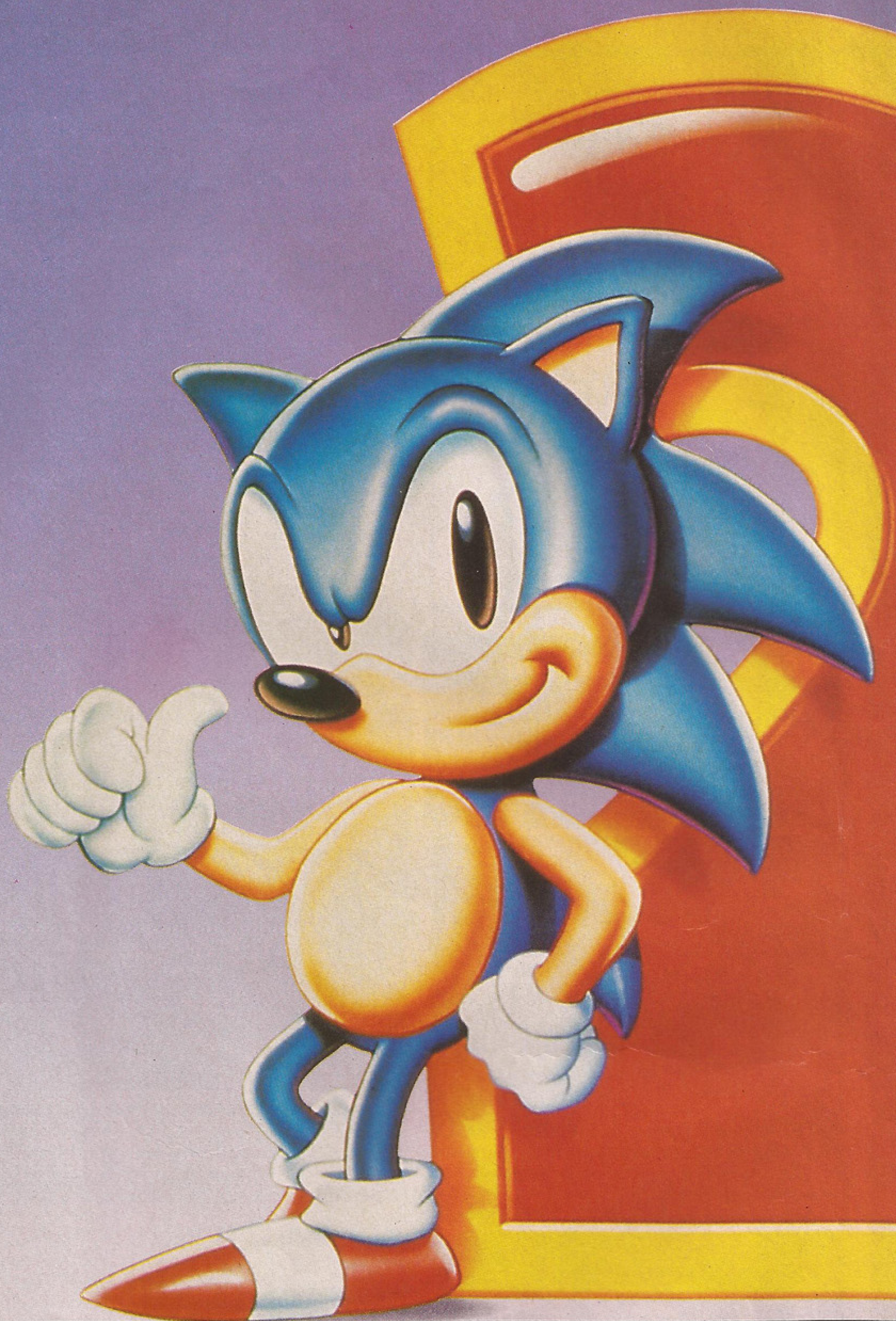
Felix ya comienza con una nave estelar, pero igualmente es alcanzado. Un sólo tiro y el gato será historia antigua. ¡Cuidado!

Fase 9

La última fase se desarrolla en un planeta muy loco con cielo rojo. Vas a toparte con alienígenas, meteoros y conejos (!). En el round 9-2, cuidado con los resbalones. Principalmente en el calabozo del malvado profesor, tu destino final.



Ufa, al fin apareció el Profesor. Quedate parado mientras él se acerca. Sé paciente y mandale balas solamente cuando el gran villano está bajo tu mira.



LLEG

SEGA

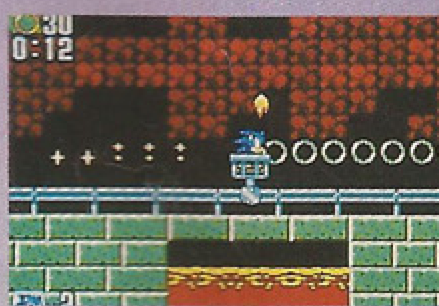
No aguanto quedarme mucho tiempo quieto. Por eso estoy de vuelta en el Sonic 2, con un montón de novedades: soy más rápido que antes, pasé por muchas más fases, y tengo una amiga supersónica, Tails, la zorrita de dos colas. Quien continua en el juego es el diabólico Dr. Robotnik. Esta vez, él quiere destruir mi mundo con el terrible Death Egg.





MEGA DRIVE®





Master System®





GAME GEAR®

UE!

GAMELAND S.A.

Distribuidor de Sega
para Argentina

TEC TOY

¡Esto será súper vertiginoso! Mirá por qué:
Mega Drive - 1 o 2 jugadores, 10 fases, más de 20 niveles, bonus en pista de looping, 8 mega. Master System y Game Gear - 7 fases, 7 jefes, loopings mareadores, 4 mega. Sonic 2 te dejará con la boca abierta. Vení corriendo a ayudarme. Será recopado.

Fantástico, impactante, bárbaro. Ningún adjetivo es suficiente para describir a Sonic 2 para Mega. Más rápido que un huracán, más astuto que una zorra, más simpático que un cachorrito. Todo es superlativo en este game. Las fases son largas, lindas y difíciles. Los enemigos aparecen por todos los ángulos de la pantalla. Sonic 2 es lo máximo: un desborde visual y sonoro del primero al último segundo. Puntaje: 10 felicitado.

El puercoespín más famoso del planeta tiene la compañía constante de Tails, una simpática zorrita de dos rabos. Pero Tails ganó cédula de identidad: responde al pomposo nombre de Miles Prower. No se despega de los pies de Sonic ni un segundo. ¡Es el famoso chicle! Se pega y no se suelta más.

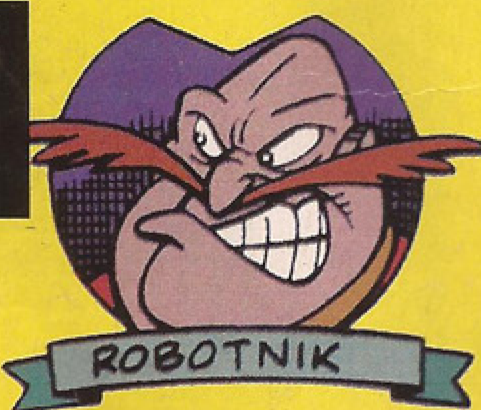


¡Increíble!

Sonic 2 es una aventura que quita el aliento a cualquiera. Sus más de veinte fases son largas, con scrolls verticales y horizontales. Los loopings volvieron enormes y en mayor número. Tiene hasta un looping doble en el cual vos tenés que volar bajo para no estrellarte.

Gráficos lindos y superdetallados, música fuerte y variada (con derecho a una orquesta en la fase final), y dificultad creciente. Sólo eso basta para que un juego sea recopado . Pero Sonic 2 es tan bueno que llega a ser increíble. Y lo mejor: Robotnik huye al final. A buen entendedor, pocos datos. Se viene Sonic 3...

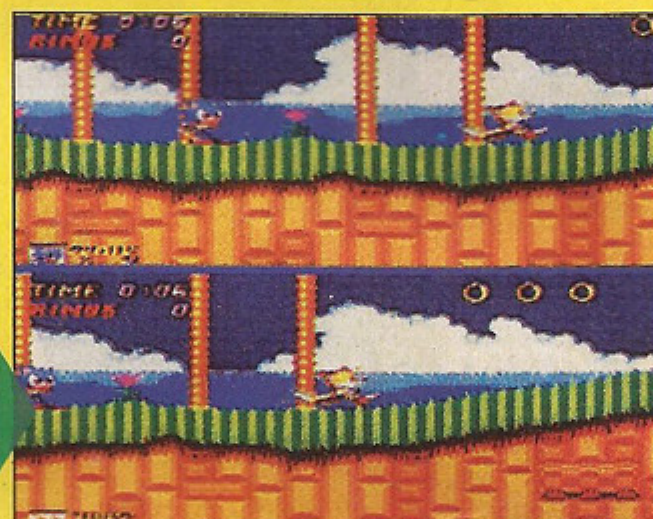
Robotnik, genio del mal



Robotnik volvió mucho más diabólico Secuestró a todos los animales amigos de Sonic que vivían en paz en South Island (Isla del Sur). Su plan fantástico es construir el "Huevo de la Muerte" (Death Egg, en inglés) con los pobres animalitos.

Robotnik quiere dominar al mundo. Pero nadie puede con Sonic. Vos tenés que conducir el huracán azul para impedir que los planes de Robotnik se concreten. Las adversidades son varias, pero si sos un verdadero campeón, saldrás bien...

Sonic 2 se puede jugar de tres formas diferentes: con un jugador, dos jugadores cooperando o dos compitiendo. Jugando solito, Tails a veces muestra el mapa de la mina. ¡Estate atento a los pasos de la zorrita!



¿Quién dijo que no se puede competir con un amigo? La pantalla queda dividida al medio. Uno es Sonic y el otro es Tails. Vence quien complete la fase primero.

El mecanismo del game es básicamente el mismo de la primera versión. Cien argollas dan una vida extra. Si fuiste, perdés primero las argollas. Después perdés la propia vida. Tené siempre una argolla como protección.

En busca de las esmeraldas

- Sonic 2 tiene dos finales diferentes. El primero es más simple: llegás a él sin obtener las siete esmeraldas. Ahora, si conseguís las siete esmeraldas, el final será más bonito y difícil. Fijate como tomar las esmeraldas:



Túnel muy loco y colorido. Conseguí cien argollas para ganar una esmeralda.



El marcador de la pantalla es una mano de ayuda. Si brilla cuando vos pasás, quedate atento y no huyas. Es el camino para las esmeraldas.



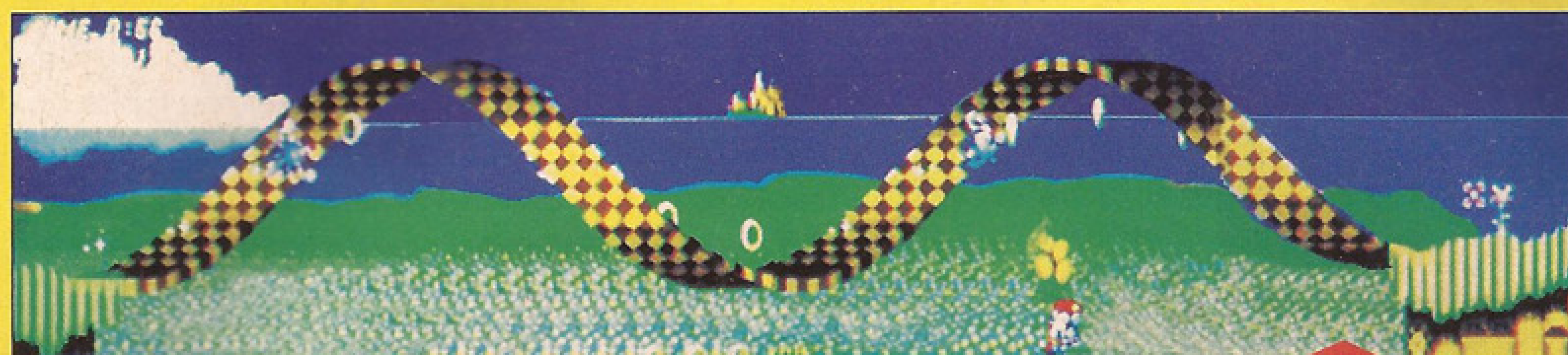
Si tenés éxito, aparecerá una linda esmeralda al final del túnel. Ah, Tails puede ser bien útil. Se queda detrás tuyo, limando asperezas.

LAS MIL Y UNA FASES

Emerald Hill

La acción comienza en pleno bosque de Sonic y sus amigos. Cascadas entre puentes y algunos pocos enemigos dan el tono de la fase. El nivel de dificultad es bajo. Pero no te engañes: sólo es el aperitivo...

Juntá el máximo de argollas que puedas y estate atento al marcador de la pantalla. Si aparecen estrellitas, saltá en ellas para intentar conseguir tu primera esmeralda.



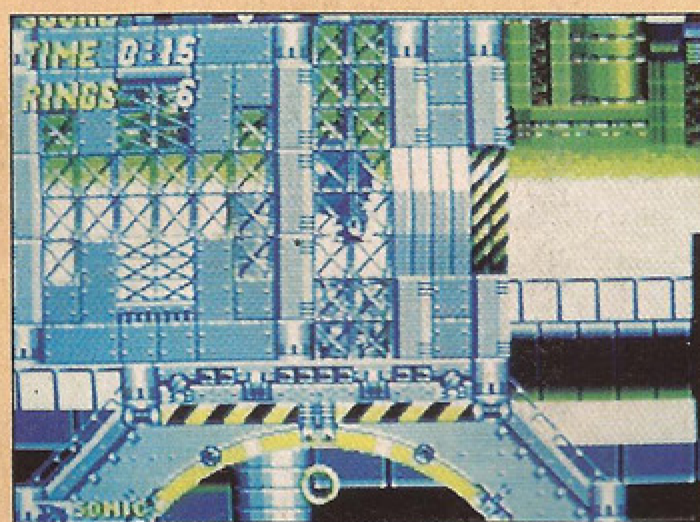
Este looping quita el aliento. Pisá hondo y largate. Sólo se puede pasar volando. ¡Es alucinante!



La primera trampa de Robotnik llega a bordo de este tractor absurdo. Saltá encima de él para acabar con la fiesta. Cuidado con sus arrancadas fulminantes.

Chemical Plant

Sonic pasea en medio de las pesadas máquinas de la industria. Escenario más urbano imposible. La atmósfera es futurista, con colores fuertes y contrastantes.

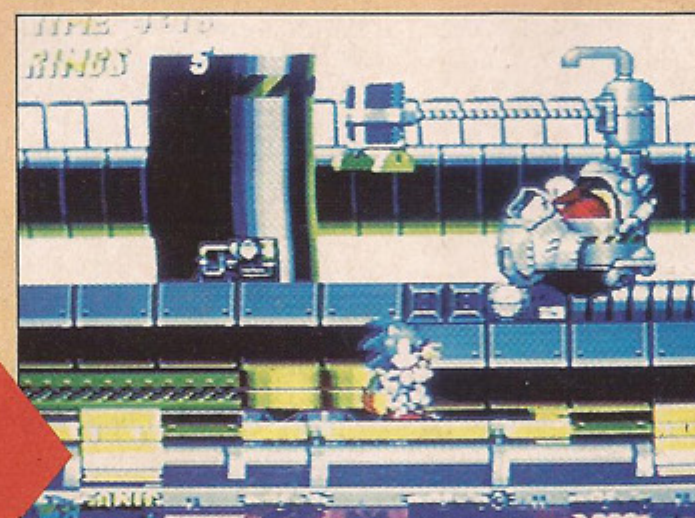


¡Bingo! Una vida escondida bien en medio de la estructura metálica. No dejés de agarrarla. La vas a necesitar.



Si no completás la fase rapidito, el agua subirá. Fijate en la cara de desesperación de Sonic al morir ahogado.

El suelo tiene lajas sueltas en diversas partes de la fase. Estate atento para no pasar a la historia.



Robotnik decidió echar ácido en la cara de Sonic. Mantenete lejos del terrible líquido azul. Ah, el suelo se da vuelta en algunos lugares. ¡A duplicar los cuidados!

Aquatic Ruin

Todo bicho que camina gusta de la naturaleza. Y mejor con mucha agua cerca. Ruinas de civilizaciones precolombinas dan un toque histórico a la aventura. Aprovechá la aparente paz para juntar muchas argollas.



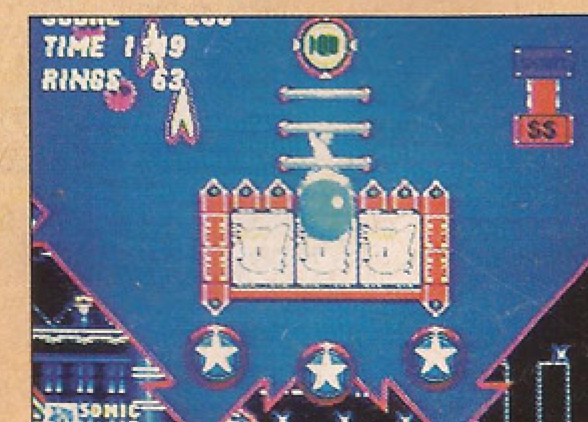
¡Robotnik no está jugando! Fijate en el tamaño del garrote que lleva. Quedate encima de la columna esperando al jefe. Saltá en su cabeza. Bajá y subí en las flechas para volver a acertarle.

Casino Night

Esa es la fase más creativa del game. El escenario es un casino, con pinball y tragamonedas. El mejor chiste es que Sonic, o sea vos, es la bola. Una partida de pinball en que vos controlás la bolita y los flippers. ¿Locura? No, solamente Sonic.



Los flippers rojos son automáticos. Vos controlás solamente los verdes. Tirá a Sonic donde quieras. Ganá muchos puntos.



Acertá a Robotnik desde arriba. Usá los flippers para subir con todo y volver en la cabeza de él. No te quedés parado ahí abajo: ¡el jefe tira bombas mortales!



Master System



Adquirí nuestros productos en:

Capital

Carpemet	Perú 5	*Lomas Hogar*	Piedras 691, local 10
Casa Almaraz	Av. Triunvirato 4619	*Monelos Hogar*	Av. Sáenz 993
Casa América	AV. de Mayo 959 y suc.	*Musimundo*	Cabildo 2143 y suc.
Casa Rodó	Boedo 1050	*NVC Computación*	Av. Entre Rios 1067
Center Games	Av. El Cano 2721	*Pachi de todo*	Av. Pueyrredón 140, loc. 71
City Hogar	Boedo 1010 y suc.	*Phoenix Game*	Juramento 1981, loc. 10
Compatible S.A.	Av. Rivadavia 6893	*R. S. Computación*	Murgiondo 1629
Corenvais	Acoyte 145	*Regalos Golden*	Av. San Juan 3984
Empremarc	Pte. Perón 1486	*Richard Soft*	Nazca 2741
Expohogar	Rivadavia 5423	*Selar S.A.*	Florida 334 y suc.
Fontana Humberto	J. B. Alberdi 5845	*Sol - Mat*	Sánchez 1715
Frávega	Val. Gómez 2813 y suc.	*Top Gun*	Australia 1728
Free Show	Av. Córdoba 4021	*TV Omega*	Av. San Juan 2316
Garbarino	Av. Cabildo 2027 y suc.	*Univideo*	Tucumán 2150
Household S.A.	Lope de Vega 1580	*Video Club California*	Artigas 4845
Intermood	Av. Rivadavia 11440 loc. 82	*Video Club Clip*	Colombres 793
Jorge Juritz	Chile 853, local 63/82	*Video Club Center*	Sanabria 3067
Jug. 1810	Av. Rivadavia 5234	*Video Club El Angel*	Thames 1889
Jug. Colorines	Av. Montes de Oca 1043 y suc.	*Video Club La Casita*	Francisco Bilbao 2700
Jug. Dixi-Land	Alto Palermo, local 121	*Video Club West Port*	Migueletes 738
Jug. El Abuelo	Cuenca 3029	*Video Club La Mosca*	Av. La Plata 2528 y suc.
Jug. Jaque Mate	Av. de Mayo 1320	*Video Club First*	Aráoz 2019
Jug. Los Primos	Av. Independencia 1844/84	*Video Club Light*	Loyola 775
Jug. Victoria	Av. Beiró 3233	*Video Club Keops*	Triunvirato 5395
La Pandilla	Paraguay 4135 local 12	*Video Club Cine Hogar*	Saladillo 5679
Lloret Toys	Florida 877 (Harrods)	*Video Emi 59*	Emilio Castro

GAMELAND S.A. Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires



A DRIVE

Game Gear

Adquirí nuestros productos en:

Gran Buenos Aires:	
Center Games	Av. Santa Fe 2166, loc 38, Martínez
Nueva Técnica	Zapiola 4885, José C. Paz
Video Club Arte Video	Pte. Perón 6129, San Martín
Old Games	Martín Rodríguez 1425, Banfield
Otrovsky	Mitre 817, Quilmes
TV Video	J.M. de Rosas 2792, Caseros
Marconi Hogar	Marconi 643, Avellaneda
Juguetería Cucurucho	Belgrano 2, Morón
Muebles Acosta	Ruta 200 Km 40, Mariano Acosta
Luis Mazzulla	Irigoyen y Antezana, Merlo
Merlo Hogar	Av. Libertador 588, Merlo
Casa Gaby	Andrés Baranda 628, Quilmes
Xero's Power Game Syst.	Alsina 326, Quilmes
Video Movil	Maure 3334, Lanus E.
TWO ACE	Monteagudo 354, loc. 31, F. Varela
Galaxian	Sarmiento y De La Serna, Avellaneda
Bogart Video Club	Solier 6507, Wilde
Video Club 2con 50	Onzari 1990, Wilde
Fossati, Jose Luis	F. Amodeo 3054, Quilmes O.
High Fydeliti	Alem 208, Quilmes
Miguel Hogar	Ramon L. Flacon 969, L. de Zamora
Eros Video Club	25 de Mayo 313, Lanus O.
Stroke	Belgrano 1540, Banfield
Video Club Crazy	Av. San Martin 2110, Caseros
Video Club S.P.	Ameghino 2919, S. Peña
Video Club Casablanca	R. Peña 5133, V. Lynch
Video Club Lenon	J. M. de Rosas 3778, Caseros
Video Club Center	9 de Julio 5590, V. Ballester
Video Club Flasch	Pueyrredon 3011, V. Maipú
Video Club Chesil	Av. 9 de Julio 5314, V. Ballester
Buenos Aires:	
Casa Melas	Libres del Sur 784, Chascomús
Blandino	Vértiz 3955, Mar del Plata
Crunchi Mach	Alberti 2664, Mar del Plata
Luro Auto Hogar	Av. Luro 7479, Mar del Plata
Panorama	Fortunato de la Plaza 4774, Mar del Plata
Rodolfo Miliffi	Av. J. B. Justo 2698, Mar del Plata
Scioscia	Independencia 2956, Mar del Plata
Sielmar SA	Independencia 1901, Mar del Plata
Sirocco	Corrientes 1760, Mar del Plata
Soc. de Inver. del Campo	Av. Luro 2976, Mar del Plata
Triac Electrónica	Gral. Paz 228 y suc., Junin
Florenciano Jorge	Calle 56 Nº 2885, Necochea
Ric Ral	25 de mayo 360, Bahía Blanca
Catamarca:	
Ofimet	Rivadavia 557
Wallih Nazareno	Rivadavia 898
Tulux SA	Tucuman 884
La Rioja:	
Audio 2000 SRL	Rivadavia 502
Mendoza:	
Chipis	Lavalle 45, local 27
Enterprisse	*Lavalle 35, local 36*
Neuquén:	
Renovar	Bouquet Roldán 6
San Luis:	
Casa Ribeiro	Pedernera 435
Santa Fe:	
El Chino Imp.	Mitre y Montevideo y suc., Rosario
Electrónica Megatone	San Jerónimo 2625, Santa Fe
Bazar Avenida	Boulevard Santa Fe 252, Rafaela
Santiago del Estero:	
Alfa S.A.	La Plata 12
Tucumán:	
Barone	Maipú 140
Víctor Laroz	Rivadavia 20

Distribuidor de Sega para Argentina GAMELAND S.A

Hill Top

Nada mejor que vacaciones en la montaña: teleférico, varios árboles y mucha sombra y agua fresca. Ni pienses que la fase es fácil. Pero en los subterráneos las cosas cambian. La invencibilidad es indispensable aquí.

Hay varios teleféricos en la fase. No intentes saltar antes de tiempo ni quedarte en él después del recorrido, sino caés en un desfiladero sin fin. ¡Y chau!

¡Sega despertó!

El enorme éxito de ventas de Super NES junto al brillante debut de Street Fighter 2 conmocionó a Sega. ¡La venta de consolas de 16 bits de Nintendo dejó atrás al buen Mega Drive! En los Estados Unidos y principalmente en el Japón. Sega se lanzó a "matar o morir".

Ya se puede afirmar sin miedo que mata. Y con todo. Primero fue la masiva inversión en juegos para CD. Después, vinieron Streets of Rage 2, alucinante. Ahora Sonic 2, que es lo máximo. Sega comprobó que es competidor serio por el título de mejor softhouse del mundo, junto con Capcom y Electronic Arts.

Escarmiento

El equipo que desarrolló Sonic 2 debe haberse llevado un gran disgusto, cuando el E-Prom del game fue rechazado por los consultores y los ejecutivos de la empresa. Resolvieron aplazar la presentación para mejorar el game. Y este escarmiento funcionó muy bien.

Sonic 2 tiene una definición de gráficos muy superior a cualquier otro game para Mega. Los colores son vivos y vibrantes y el contraste es absolutamente perfecto. No hay lugar para el empastelamiento (nombre dado a la confusión de tonalidades en la pantalla). Nadie diría que Mega puede utilizar 512 colores, contra los más de 36.000 de Super NES. Tiene hasta un naranja fantástico en medio del juego. Una verdadera obra de arte.



La zorrita es una gran pegada de Sega, que estaba necesitando una compañera para Sonic, como el Luigi para Super Mario. Con una ventaja: es muy graciosa.

Robotnik se transformó en una mezcla de submarino con lanzallamas. Saltá encima de él, pero tené cuidado de no caer en la lava. Esquivá sus ataques.



Este subibaja no es tan divertido como parece. Un verdadero guardia lo protege. Saltá encima de una de las puntas y tirá a la criatura hacia arriba. Corré rápidamente a la otra punta y subí con el impulso.



Atravesá el túnel cuadriculado con todo. Del otro lado, bien arriba, hay una vida esperándote. Volá lo más alto que puedas, sino la vida continuará ahí...



¿Se equivocaron los programadores? ¿Ese looping está incompleto? Nada de esto. Hacé el looping con todo y caé en el cuadriculado azul oscuro. Este pasaje secreto lleva a grandes y peligrosos subterráneos.



No te quedes parado en las plataformas. La lava está loquita por acabar con vos. Subí por la plataforma de la izquierda. La salida del laberinto queda a la izquierda, allá arriba.



Mystic Cave

Llegó la hora del lado místico de la aventura. El techo de la caverna es violeta y contrasta con los tonos verdosos del resto del escenario. Prestá atención a la música. La melodía queda perfecta con los bellos efectos sonoros.



Como Tarzán, agarrá las lianas para ir entre puentes y descubrir sorpresas a montones. Toda la fase es así.

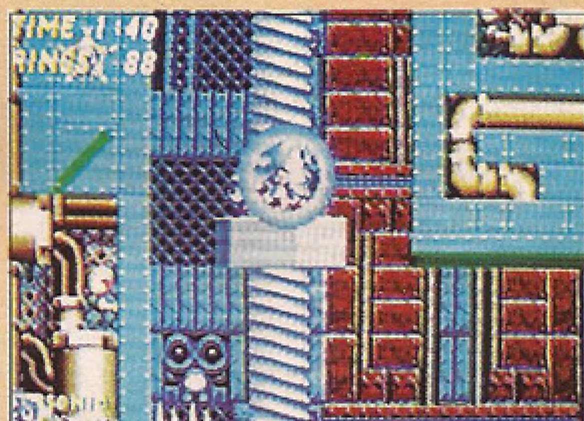
Oil Ocean

El oriente, siempre enigmático, también marca su presencia en el game. El escenario son plataformas de petróleo en Arabia Saudita. La música árabe no engaña. Mucho menos el traicionero mar de petróleo...



Metropolis

Los edificios de la gran ciudad impresionan. En esta fase los escenarios son más futuristas todavía. Máquinas y más máquinas hacen compañía a plataformas diferentes y elevadores con roscas metálicas. ¡Alucinantes!



Vos manejás la rosca metálica con el Direccional. Hacia la izquierda desciende y hacia la derecha sube. Cuidado con no estrellarte. El escudo protector ayuda.

CON SONIC PARADO, COLOCA EL DIRECCIONAL HACIA ABAJO Y APRETA A VARIAS VECES. SOLTA Y SE CONVIERTE EN BALA.

Sky Chase

No desistas. Ya estás casi en el final. Pero para tener el honor de enfrentar a Robotnik, tenés que pasear por las alturas en un avión piloteado por Tails. ¿Querés más?



¿Quién dice que las tortugas no vuelan? Aquí ellas funcionan como plataformas. Fijate en el nombre del avión: Sonic. ¡Hay que promocionarse!



Atacá a tus enemigos por debajo. Es el único modo de acabar con ellos. Abastecete con el mayor número de argollas que consigas.

Death Egg

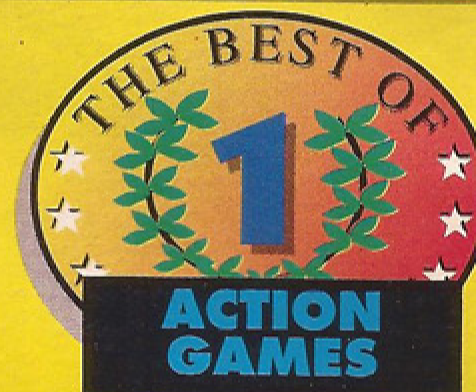
La alucinante imaginación de Robotnik fue capaz de crear un doble de Sonic para acabar con vos. Totalmente robot, el Sonic artificial tiene todas las cualidades de tu personaje. Y algunas sorpresas...



Sonic, el villano, se transforma en una mortal estrella puntiaguda. Esquivala para que no te haga polvo en instantes.



Sólo hay una manera de acabar con el malvado doble de Sonic. Acertale en la parte lisa de su cabeza y huí. Demora bastante, pero funciona. ¡Buena suerte!



SONIC THE HEDGEHOG 2 / Sega	
Acción	1 ó 2 jugadores
8 Mega	

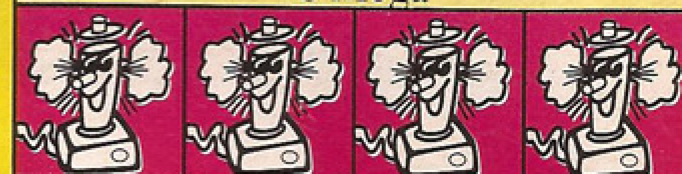
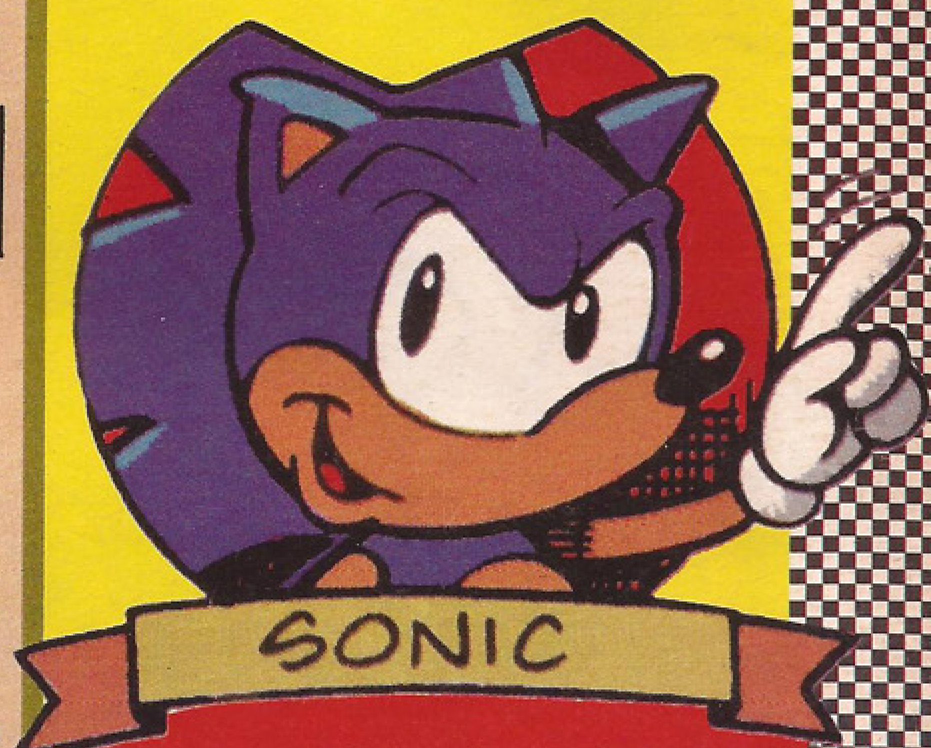


GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

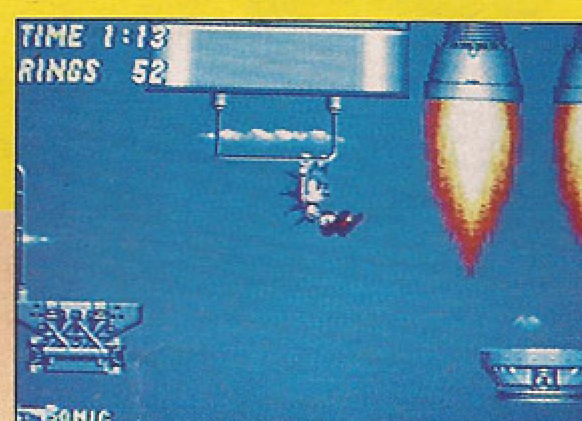


Llegó la hora de enfrentar al temible villano por última vez. Robotnik está furioso, loco por destruir al puercoespín. Será una ardua batalla. Te esperamos en la próxima ACTION GAMES. ¡Que te diviertas!

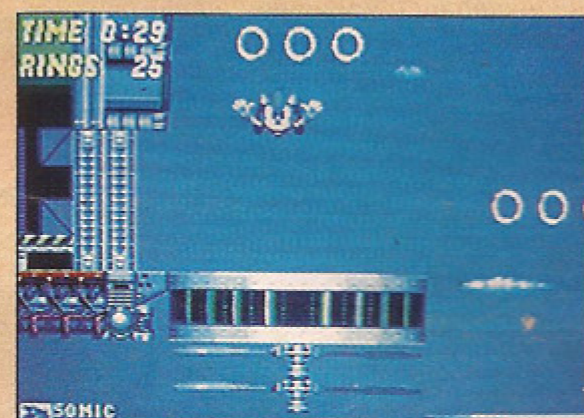
La música de esta fase es genial: grandiosa y potente.

Wing Fortress

El espacio parece pequeño para Sonic. Anda en las alturas como quien pasea por el parque. Toda la fase está centrada en un enorme avión de turbinas.



Entre el cielo y el infierno... quedate bien agarradito para no acabar en el fuego de las llameantes turbinas del superavión.



Sonic no está nadando. Solamente flota encima de una hélice. ¡Loquísimo!



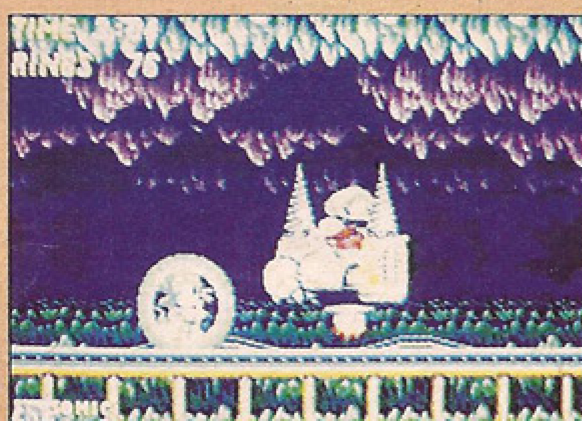
Escalá las turbinas del ángulo izquierdo de la pantalla. Allá arriba vas a encontrar una vida.

Atacá a la luciérnaga cuando su luz esté apagada. Sino el derrotado serás vos.

La fase entera funciona a base de palancas (como las lianas). Siempre que no encuentres alguna salida, buscá un punto sospechoso. Con certeza vas a encontrar una palanca para solucionar el misterio y continuar adelante.



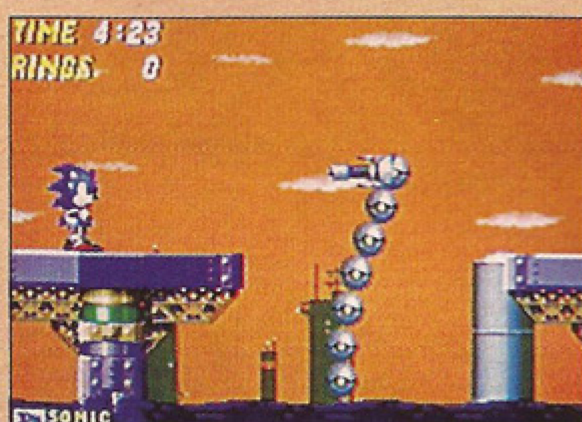
La primera serie de cajones lleva a una vida extra. Bajá con cuidado para no ser aplastado.



Dale al cohete de Robotnik sólo cuando las turbinas estén hacia abajo. Protegete de las piedras que caen en todo momento.

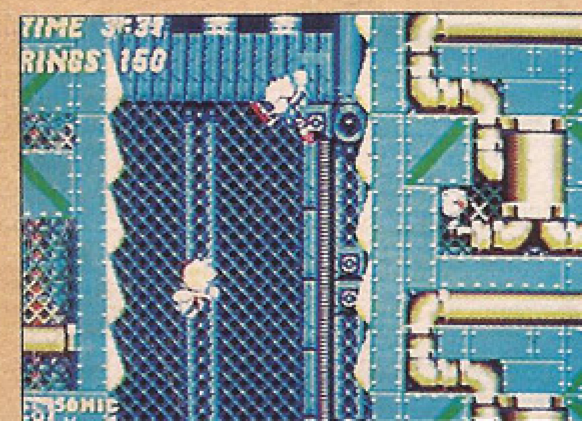


El jefe aparece en un submarino inocente. Quedate esperando en las plataformas y da la cuchillada. ¿Parece fácil?

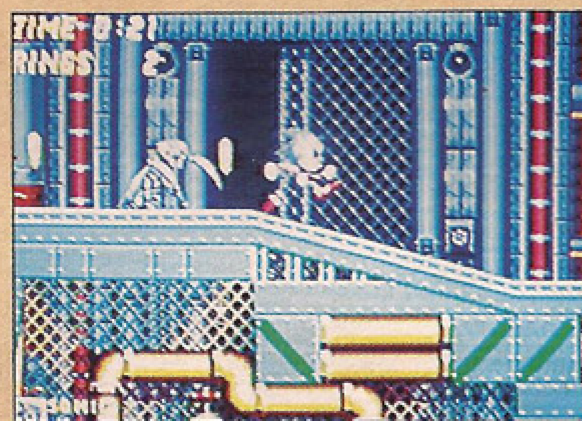


¡Pero no lo es! Se transforma en una anguila que dispara tiros y chorros de agua. El agua es capaz de acabar con vos. ¡Escapá!

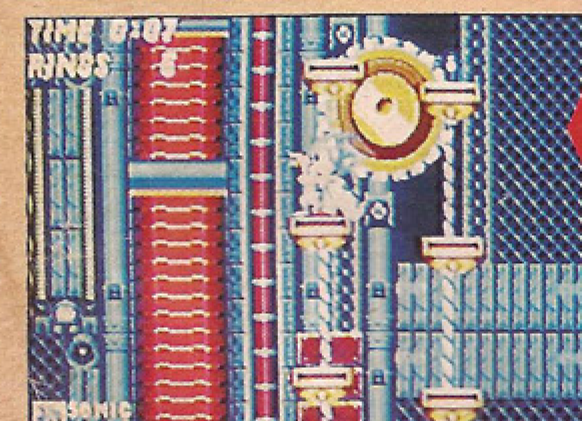
Cuando entrás en los globos verdes, tu sentido de orientación desaparece, literalmente. Todo ocurre tan rápido que te podés quedar tonto.



Estas gomas amarillas son muy locas. Vos te despedazás en ellas para subir como un loco. Fijate bien.



El grillo mutante estira sus garras mortales cuando vos menos lo esperás. Acertale antes de que acabe con tus esfuerzos.



Un complejo juego de roldanas es el único recurso que tenés para librarte del fondo del pozo. Esperá el momento exacto para pasar de una roldana a la otra. ¡El timing es vital!

Esta fase sorprende por la profundidad del scroll. Caé una vez para comprobarlo. ¡Es una locura!

PRINCIPALES ITEMS

ZAPATOS - Hacen más rápido a Sonic.

ESCUDO - dura solamente un error. Protege tus preciosas argollas.

INVENCIBILIDAD - dura poco, pero es el mejor de los regalos.

DIEZ ARGOLLAS - diez es mejor que una, ¿no te paraece?

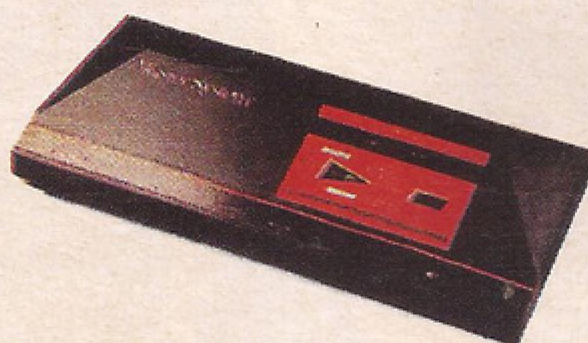
Las hélices que aparecen bien al comienzo de la fase hacen flotar a Sonic. Es una sensación increíble. Y aunque parece que sólo molestan, pueden incluso salvarlo.

El caballo marino volador puede darte varias veces. Mantenete bien lejos de él para salvarte.

Master System

Llegó el Puerco-Espín Supersónico que nadie puede detener.
Super veloz y super divertido, es Super Sónico.
El juego de mayor suceso en el Mundo entero llega a la Argentina para tu Master System.
Sonic tendrá que atravesar una pantallas increíbles con una velocidad supersónica para liberar a sus amigos del bosque que fueron transformados en robots por el despiadado Dr. Robotnik.
¿Crees que estás listo para vivir esta aventura a toda velocidad?
Sonic es lo más rápido que verás en Master System. Si es que lo ves.

SEGA



TEC TOY

GAMELAND S.A. Distribuidores de SEGA para la República Argentina
Tucumán 509, Piso 1º (1049) Buenos Aires

La poderosa Konami ahora forma parte del equipo que produce juegos para Sega. Y su estreno en el Mega Drive no podría ser mejor. Esta versión de las Tortugas Ninja es lo máximo: gráficos perfectos, pista sonora de primera, un show de movimientos y muchos golpes. Es necesario enfrentar centenares de miembros del Foot Clan hasta luchar con el Destructor y forzarlo a devolver la ciudad de Nueva York. En relación al Super NES, sólo le falta ese lance de arrojar a los enemigos contra la pantalla en la opción versus mode, para entrenar a las tortugas. En lo demás, el juego es bárbaro.



Opciones

En la pantalla de opciones, podés aumentar el número de vidas y Continues hasta cinco. Los niveles son Easy, Normal y Hard. Existen seis opciones de configuración del joystick, pero las funciones básicas son solamente tres: ataque, salto y carrera. Mezclando estos comandos se pueden hacer ocho golpes más. La combinación B, después A es la que tiene cuatro resultados, sólo variando el tiempo que se lleva para apretar el segundo botón. Por eso, entrenate bien.

MOVIMIENTOS

USANDO LA CONFIGURACION A-ATAQUE/B-SALTO/C-CARRERA

HOMBRAZO- C, A

ZANCADILLA- C, B, A

VOLADORA- B, A

PATADA HACIA ARRIBA- B, A (bien rápido)

GOLPE CON ARMA EN EL AIRE- B y, en el punto más alto, A

PERNADA- B y, cuando esté cerca del suelo, A

ZANCADILLA DE PIERNA ESTIRADA- C, B+A

GOLPE ESPECIAL- B+A (varía para cada tortuga)



LEONARDO

Personaje con cualidades bien equilibradas. Su arma, las Katanas, tienen alcance medio. En el golpe especial, Leo gira en tornillo y hace picadillo a todo el mundo.

DONATELLO

Su mayor cualidad es el alcance de los golpes, pues usa un arma larga (Bo). En el ataque especial, se apoya en el Bo y da un salto con las patas en la cara de los enemigos.







MICHELANGELO

Los Nunchakus de Mich son las armas más poderosas para los ataques normales. El personaje, sin embargo, es lento. En el golpe especial vuela hacia arriba de los enemigos y da un golpe cruzado con los Nunchakus.

RAPHAEL

Es el luchador más veloz. Esta cualidad compensa el pequeño alcance de su arma, el Sai. En el golpe especial, da un giro con el pie.



SI PRESIONAS EL BOTON *A* CERCA DE UN ENEMIGO AGACHADO, TU TORTUGA VA A TOMAR AL TIPO POR SORPRESA Y A GOLPEARLO EN EL SUELO COMO SI FUERA UNA ALFOMBRA VIEJA.

ACT 1 - NEW YORK

La aventura comienza en las alcantarillas, donde surgen varios ninjas y robotcitos. Después que subís a la calle, tené cuidado con los pozos de inspección: los enemigos salen de adentro y además tiran la tapa en tu dirección. Está atento a la hora de agarrar la pizza en el frente del auto: el vehículo va a acelerar de repente para atropellarte. La tercera pantalla de esta fase tiene lugar nuevamente en las cloacas, sobre un pozo de agua. Pizza Monsters enormes vienen nadando y aparecen delante de ti. El jefe de la fase es Leather Head.



Mientras Leather Head está parado tirando, corré hacia él y da cuatro bastonazos seguidos. Después tirate lejos, porque el bicho se enfurece e intenta morderte.

ACT 2 - MYSTERIOUS GHOST SHIP

Para alcanzar el navío fantasma es necesario primero practicar un surf motorizado. Mové la plancha con el Direccional, escapando de los obstáculos y agarrando bonus en el agua. Para enfrentar a los enemigos, bastan golpes con el arma. Pero contra los robotcitos que se agarran de la mano lo mejor es saltar. Después, en la cubierta del navío, evitá pisar en las juntas de las tablas ... o le van a golpear la cara a tu tortuga. El encuentro con el jefe Rocksteady ocurre en una caverna.



Rocksteady recorre la pantalla hecho un loco y de repente se para. Aprovechá para darle cuatro codazos y después huir. Cuidado con su ataque.

ACT 3 - SHREDDER'S HIDEOUT

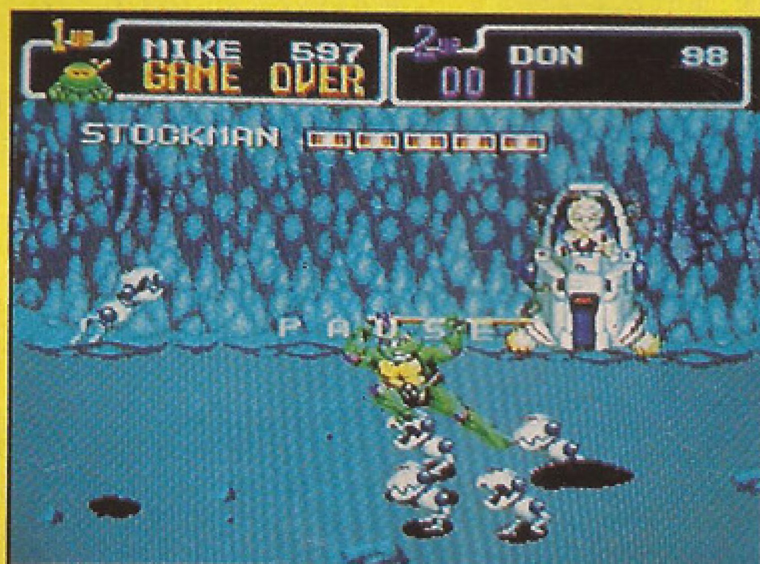
La fase comienza en un jardín japonés donde la calma es sólo aparente. Brotan enemigos del suelo y también de abajo de las piedras del camino. Hay otro peligro en las piedras: los agujeros debajo de ellas. Pasá de largo de los ninjas con máscara roja, pues escupen fuego y adoran el churrasco de tortuga. Al entrar al templo japonés, avanzá con cautela para no ser atravesado por los bambúes que salen del suelo. Tirar las velas sobre los enemigos ayuda. El jefe es Tatsu, un cobardón que aparece con tres matones para enfrentar a tu tortuga.



Eliminá solamente a dos de los matones de Tatsu. Después, dedicate directamente a atacarlo o hacé el truco de la "alfombra vieja" con el matón que sobró.

ACT 4 -THE GAUNTLET

Los jefecitos del Destructor ya están pidiendo cuartel. Después de huir con el rabo entre las piernas, formaron una pandilla y volvieron para enfrentarte uno a uno. Pero para quien ya los venció una vez, derrotarlos de nuevo no será difícil. Ellos repiten los mismos patrones de ataque.



El último desafío de la fase es Stockman, que sólo puede ser derrotado con voladoras. Pero estate atento para no caer encima de los robotcitos.

ACT 5 -THE FINAL SHELL SHOCK

A esta altura del juego ya conseguiste entrar en el Tecnódromo y las cosas se ponen muy negras. Los enemigos aparecen en grupos de tres o cuatro, mezclando ninjas de todos los colores y formas de ataque. Después vienen los sprays congelantes (¡pasá lejos!) y las famosas bolas gigantes, que hasta aquí no habían aparecido. Antes de enfrentar al Destructor, tenés que bancarte al más pesado de los jefes: Krang.



Krang ataca volando, baja y después recorre la pantalla de punta a punta. También tira bombas hacia arriba. Mirá atentamente el suelo, huyendo de todas las sombras que aparezcan. Atacá al tipo con todos los movimientos y recursos que puedas.



El Destructor tira tres tipos de magia. Cuando se pone azul, es señal de que va a mandar el rayo congelante. Cuando se pone amarillo, va a mostrar su magia incendiante. Y cuando se pone verde, escapá porque viene la magia que encoge a tu tortuga y le quita una vida. Los desplazamientos de él no hacen daño y ahí vos tenés la oportunidad de mandarte voladoras a voluntad. Para quien ya encaró a Robotnik, el Destructor no da mucho miedo. Es sólo tener paciencia y el fulano entrega los puntos.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES - THE HYPERSTONE HEIST / Konami

Acción — 8 Mega — 1 ó 2 jugadores



GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

WF SUPER WRESTLEMANIA



La lucha libre ya tuvo sus días de gloria en nuestro país, pero continúa siendo una fiebre en los Estados Unidos, donde los héroes del género fueron reunidos en WF Super Wrestlemania, juego que proviene de los arcades y de Super NES. Esta versión para Mega no tiene las pantallas digitalizadas y los sonidos geniales de las otras. Pero el fabricante del cartucho prefirió invertir en la calidad de los movimientos y variedad de golpes. Una buena diversión para los que se copan con los golpes y tomas en abundancia.

Poderes Iguales

Los ocho luchadores del juego son todos inspirados en personajes reales de la lucha libre: Hulk Hogan, Randy Savage, Ultimate Warrior y Cia Limitada. A pesar de tener estilos diferentes en la vida real, en el game ejecutan exactamente los mismos movimientos y con la misma intensidad. La resistencia de cada uno a los golpes también es igual. Así, la elección de tus luchadores acaba siendo a base de tus simpatías.

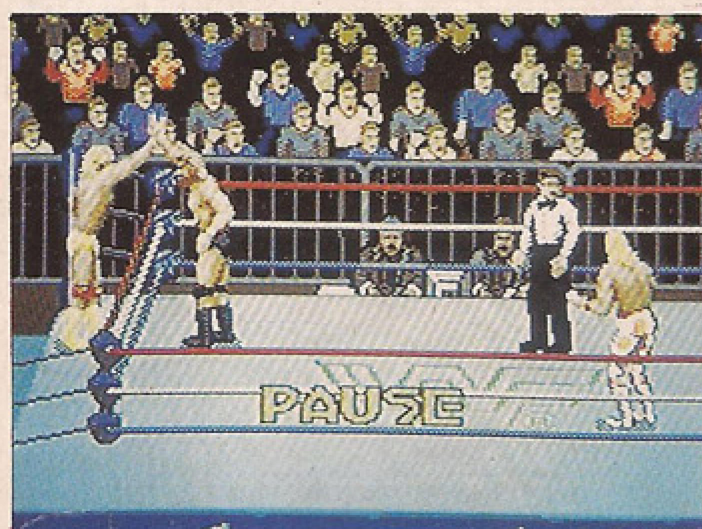
CUATRO MODOS DE JUEGO

Jugando contra la computadora o contra un amigo, podés elegir entre cuatro formas de desafío. En cualquiera de ellas, cuando jugás contra la computadora no podés elegir al adversario. Estos son los modos de juego y sus diferencias:

ONE-ON-ONE - Vos entrás en el ring con un luchador, contra la computadora o contra tu colega, para una sola lucha.

TAG TEAM - Formás parte de una pareja y enfrentás la pareja de la computadora o de un colega. Los luchadores se alternan y gana la pareja que elimina un adversario primero.

SURVIVOR SERIES - Es la más enloquecida. Cada lado tiene cuatro luchadores que se enfrentan para el todo o nada, hasta el último sobreviviente. Contra un amigo o contra la computadora.



Para cambiar de luchador (en el modo Tag Team o Survivor Series) basta llegar cerca del que está en reserva y presionar A+B.

WF CHAMPIONSHIP - Por fin, aquí vos desafiás uno a uno a toda la serie de luchadores para ganar el cinturón de campeón. Ganás una y enseguida comienza otra. Siempre contra la computadora.

TACTICA PARA LIQUIDAR



Tirá al adversario contra el público usando el golpe 3 cerca de las cuerdas. Enseguida, subite a ellas y volá por arriba con el golpe 8. Si el tipo está débil, sujetalo en el suelo.

TACTICA DE DEFENSA

Tu luchador puede rodar por el suelo mientras recupera las fuerzas para levantarse. Basta usar ↑

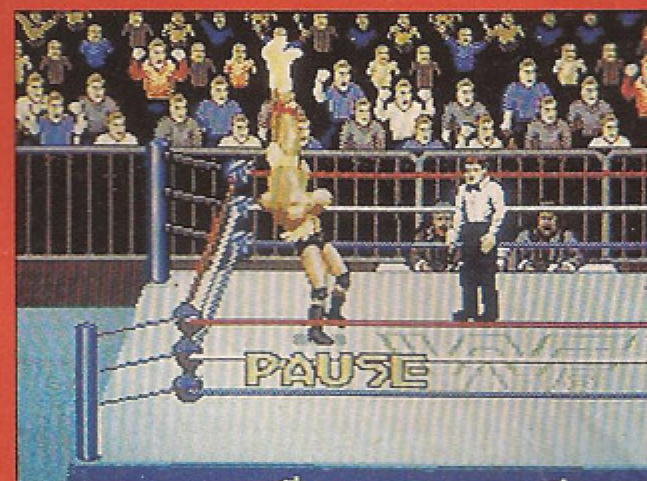
COMANDOS PARA EL JOYSTICK

A - agarra
B - patea
C - en pie, da puñetazo. Acostado, levanta a tu luchador.

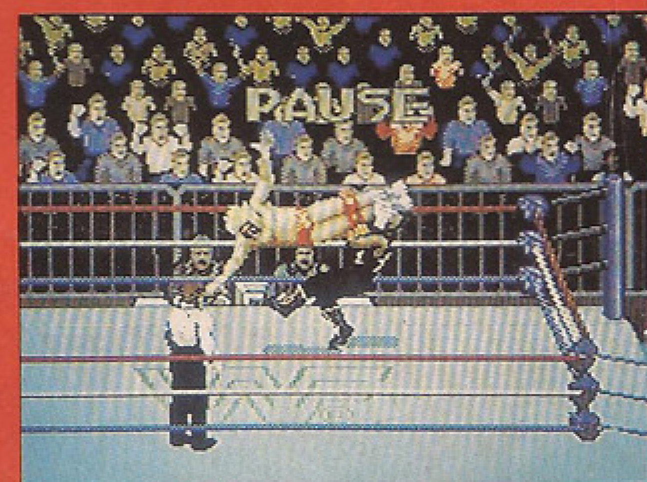
LOS GOLPES Y SUS COMANDOS

1. Cabezazo - Agarrado al adversario apretá A.

2. Tirar al adversario por encima del hombro - agarrado, apretá B.



3. Girar al adversario a 360 grados - agarrado, apretá B+C



4. Tirar al adversario en las cuerdas - agarrado, apretá C. Cuando el tipo está volviéndose (foto), apretá B para patear o A para tirarlo en el suelo.

5. Pisotón - con el adversario en el suelo, apretá C.

6 . Caer sentado sobre el adversario - con el tipo en el suelo, apretá B.

7. Sujetar al adversario en el suelo apretá B+C mientras está caído.

8. Vuelo de encima del corner - llegá cerca del corner y apretá ↑. Para volar y caer sentado en el adversario, apretá B o C.

9. Para buscar al adversario en el suelo - apretá A.

PARECE IGUAL, PERO ES DE BIT



BITGAME
JOYSTICK 2
CONTROL DE DIRECCION
TURBO
B A

BITGAME

El family game con marca.
La consola más completa y económica para ingresar al entretenimiento con la mayor cantidad de títulos disponibles

BIT
ARGENTINA

SERVICIO TECNICO: Av. Independencia 3485 - (1225) Capital Federal - Tel. 93-3080

CRÜE BALL



Si sos fan del pinball, andá corriendo a conseguir este game. Mejor que Devil's Crash, Crüe Ball es un pinball de nueve fases con monstruos extraños y sonido recopado. La música, ojo, es la pieza clave en la trama del game. Es rock'n roll a todo volumen y todo el tiempo.

El nombre Crüe Ball no es gratuito. Viene de una banda norteamericana de hard rock llamada Motley Crüe. Todo comienza cuando uno de los rockeros llega a su casa tarde de noche y pone el sonido superalto. La vecindad se va despertando enseguida, furiosa por la actitud del vecino ruidoso. El rockero se hincha todo y decide explotar...

Escenario Macabro

La explosión del músico incomprendido hace chorrear en la pantalla cerebros, sangre, calaveras y monstruos muy locos. Todos los motivos del game están relacionados con el rock pesado y los rituales macabros, reuniendo al diablo, la magia negra y la sangre, mucha sangre. ¿Quién no oyó decir que Ozzy Osbourne comía murciélagos en pleno escenario? ¡Eso es estómago!

Toda esta historia sirve para dar un aire misterioso a las pantallas de Crüe Ball. La visualización es predominantemente oscura, con nitidez superior a la común en Mega Drive y sprite bien definido. La combinación de colores es perfecta. Los trozos de cerebro son bien realistas, pero no lo suficiente para que los más miedosos pierdan el sueño a la noche.

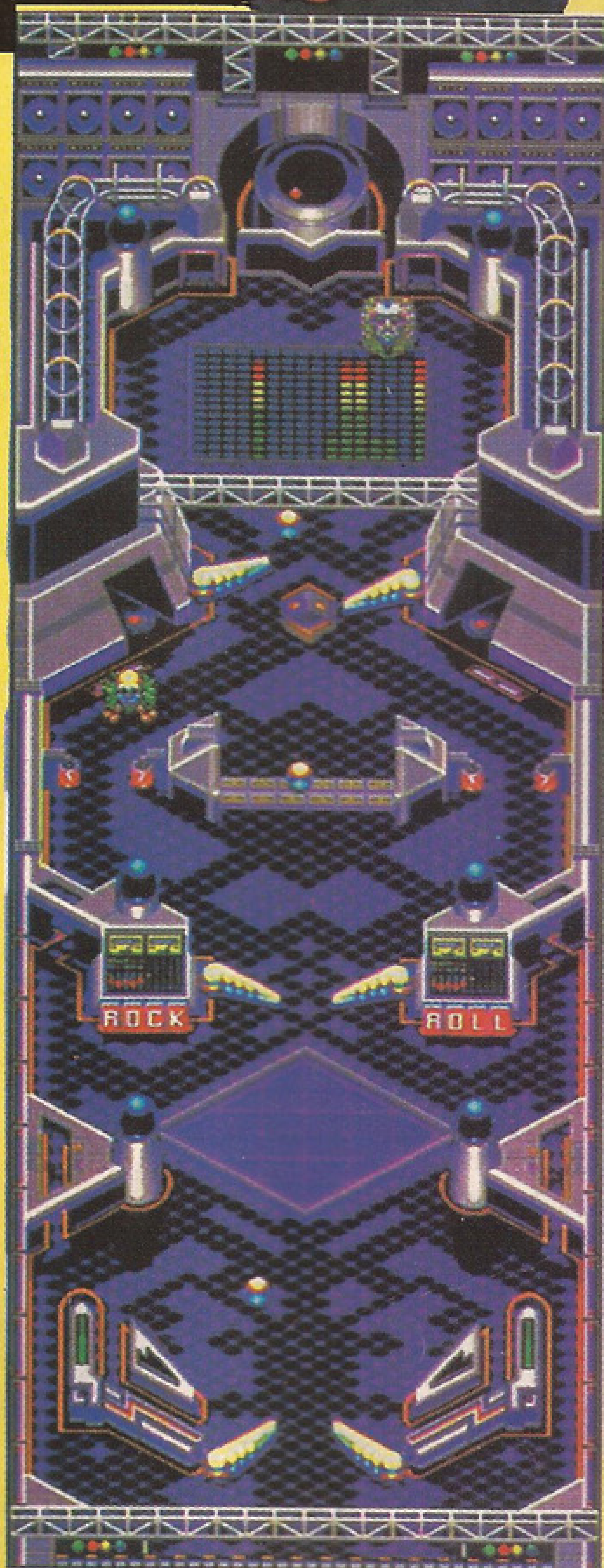
Pinball de ensueño

A pesar del clima de pesadilla, Crüe Ball es el pinball de los sueños de todo aficionado al género. En conjunto, son nueve pantallas difíciles, con jefes diferentes y diversión 10 puntos. Lo más copado es el realismo del game. Te sentís sentado ante un pinball de verdad: podés hasta darle golpes a la máquina ... y la computadora es buenita. Por más que nuestros pilotos aporrearon a la máquina, no dio tilt.

La música es una historia aparte. De rocks pesados de Motley Crüe a temas instrumentales llenos de teclados, la música del game es tan buena que vale la pena conectar el Mega sólo para gozar del audio. Esto sin hablar de los efectos sonoros: alucinantes. Si te gusta el pinball, hacé todo lo posible para poner tus garfios hambrientos en este game. Ahora, si opinás que el pinball es siempre lo mismo, jugá un poquito con este game. Tal vez cambiés de idea ...

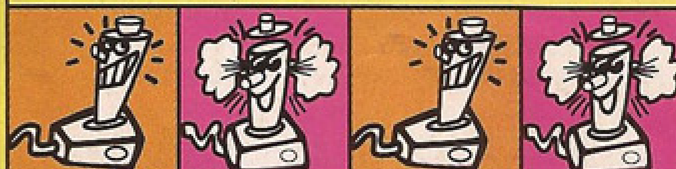
COMANDOS PARA JOYSTICK

- **A** - Lanza la bolita
- **B** - Golpea la máquina
- **C** - Flipper derecho
- **Direccional** - Flipper izquierdo



CRÜE BALL / Electronic Arts

Lucha — 8 Mega — 1 ó 2 jugadores



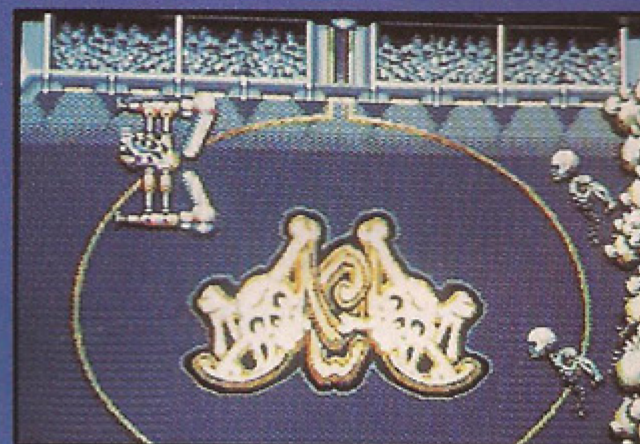
Fase 1

Acabá con los monstruos de la parte superior de la pantalla. Surgirá una serie de banderitas: Head. Derribalas para que aparezca otra serie (Banger). En cuanto acabes con ella, el acceso a la última parte de la pantalla se abrirá.



No le aciertes al monstruo. Está ahí solamente para proteger la pared. Tirá la bolita varias veces contra la pared. Después de destruirla, tratá de lanzar la bola en la tronera. Enseguida: final de la primera fase.

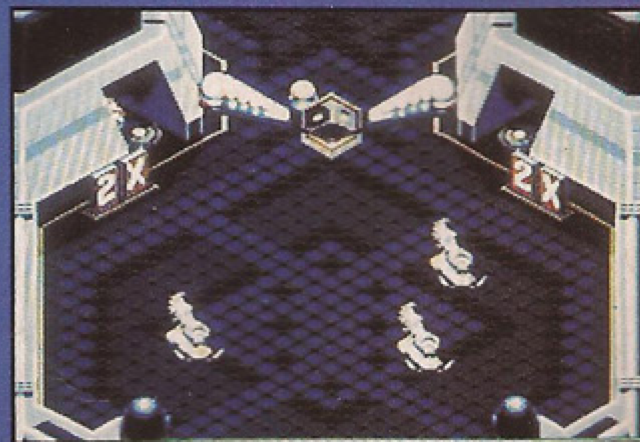
Hay dos series de banderitas en la mitad de la pantalla (Rock y Roll). Acabá con ellas. Aparecerán nuevas banderitas. Acertales y destruí los cuadrados tridimensionales que surgirán. Un poco después, aparecerá una rampa bien en el medio de la pantalla. Tirá la bolita en ella , con todo.



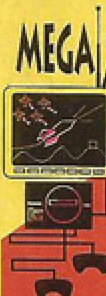
La bola gana una fuerza supersónica y avanza en el espacio, llevándote a una fase de bonus. Tu objetivo es acabar con las calaveritas. El mecanismo es el mismo de los flippers normales. No es fácil, pero la operación rinde muchos puntos y, con suerte, hasta una bola extra. ¡Arriesgá y ganá!

Fase 2

La segunda pantalla es un poco menor que la primera, pero mucho más difícil. Mantené la bolita en la parte de arriba de la pantalla. En caso contrario, vas a caer en la tronera del diablo...



Acabá con estos monstruos extraños varias veces seguidas. El pasaje hacia la parte inmediatamente superior de la pantalla se abrirá. Una vez arriba, el esquema es el mismo de la 1ª fase: no le des a la araña, sino a la pantalla que está detrás de ella.



NTD

FAMILY GAME



- CARTRIDGES
- CONSOLAS PAL - N
- ACCESORIOS: PISTOLAS - AMETRALLADORAS - SUPER JOYSTICKS - JOYSTICKS INALAMBRICOS

PAL - N original

Distribuido por **NTD** electrónica argentina s.r.l.

Guardia Vieja 4438 Capital - 89-8153 862-1192

VENTAS POR MAYOR UNICAMENTE

MENACER

La Super Scope 6 para Super NES ya no es la única bazuca para una consola de 16 bits. La superpistola Menacer, famosa por el arcade Terminator 2, ya puede ser disparada por los seguidores del Mega Drive. Llega con un cartucho con seis jueguitos simples pero divertidos. Todos siguen el mismo esquema: tiros y más tiros en blancos diversos. Es un óptimo aperitivo para ir entrenando mientras Terminator 2 llega a Mega.

La Menacer es liviana y anatómica. Además de pistola normal, el kit incluye dos accesorios: un binóculo doble que sirve como mira y un soporte. Ambos son separables, lo que resulta en cuatro maneras de tirar con el accesorio. La pistola sola, la pistola con soporte, la pistola con mira doble o la pistola con ambos.



Mira Constante

La Menacer puede ser usada con mira constante en la pantalla o con mira normal, o sea, no indicada en la pantalla. Es una buena idea jugar con la mira constante. De esta forma, podés usar la pistola simple, mucho más liviana y práctica, sin correr grandes riesgos de errar la puntería. Una cosa rebuena es que la mira hace el barrido de la pantalla, siendo reconocida automáticamente.

Antes de comenzar la partida, entrená con la puntería. Es el momento ideal para adaptarse a la distancia entre la pantalla y vos. Hacé la prueba con la pantalla Adjust Aim. Sólo después de volverte un campeón en la artillería podés comenzar el game. Precisás, necesariamente, ajustar la mira cada vez que vayas a jugar. Es un poco cansador, pero es la única manera de garantizar una partida sin problemas.

Comandos Extraños

La pistola tiene un gatillo muy práctico y fácil de accionar y tres botones de difícil acceso. Quedan en la parte de adelante de la Menacer: los dos de arriba los usás para disparar armas especiales, como bombas y misiles. El de abajo es usado para pausar el game. Es casi imposible accionar el gatillo y uno de los botones con la misma mano, lo que compromete la agilidad del jugador. Es el gran defecto de la pistola: los tres botones mal ubicados.

Enseguida en la pantalla de apertura hay una advertencia: jugá a por lo menos un metro de distancia de la TV. Esto es para no dañarte los ojos. La Menacer funciona hasta aproximadamente cuatro metros del sensor. El sensor debe ser colocado encima de la TV, de modo que quede bien en el medio, logrando que el resultado sea más eficaz.

Accesorio Bienvenido

Después de la presentación de la super Scope 6, los megamaníacos se quedaron muy ansiosos. Pero valió la pena esperar. La Menacer es liviana y más precisa que su competidora de Nintendo. A pesar de todo los seis juegos del cartucho que integran el kit no son gran cosa. Sobre todo porque Terminator 2: The Arcade Game está por aparecer...

OPINION DE LOS PILOTOS

Nuestros pilotos probaron la bazuca y estuvieron de acuerdo: "La Menacer es mejor que la Super Scope 6". He aquí los motivos:



"Es versátil. Se puede jugar de muchas maneras y las respuestas son rápidas y precisas. Sólo faltan juegos mejores."
MARIANO

"Me gustó mucho el sistema de barrido de la pantalla de la mira. Ayuda mucho a la hora de tirar."
CHRISTIAN

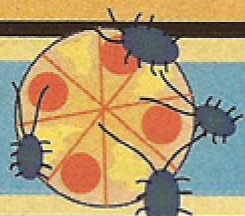
"La Menacer es genial, mucho mejor que la Super Scope 6. Me gustó el binóculo. El único punto negativo es la posición de los tres botones."
FERNANDO

VISTAZO GENERAL A LOS JUEGOS

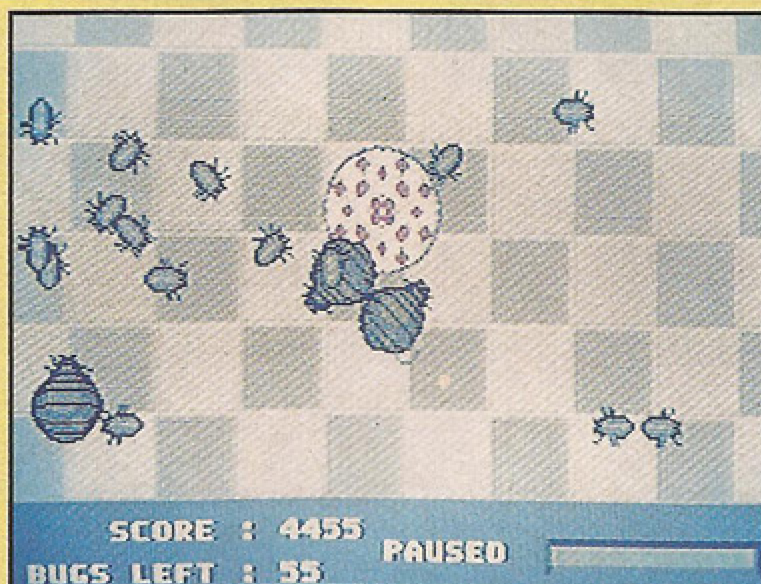
LOS SEIS GAMES QUE VIENEN JUNTO CON LA MENACER NO SON GRAN COSA. EL MEJOR DE ELLOS ES "READY, AIM, TOMATOES!". EN VERDAD, LOS JUEGOS SON PERFECTOS PARA ENTRENAR TU PUNTERIA MIENTRAS NO APARECEN OTROS GAMES QUE USAN LA BAZUCA.

SI VOS NO CONSEGUIS EL NUMERO DE PUNTOS NECESARIO PARA PASAR DE FASE, INTENTA DE NUEVO. MIENTRAS HAYA LIFE, TENES CUANTAS CHANCES QUIERAS.

PEST CONTROL



Una sabrosa pizza sobre una mesa de picnic está siendo devorada por insectos molestos: ¿serán hormigas o cucarachas? No importa. El hecho es que tenés que defender tu pizza. Usá visión general y zoom en el lugar para poder acabar con los insectos en dos tiempos. No será fácil...



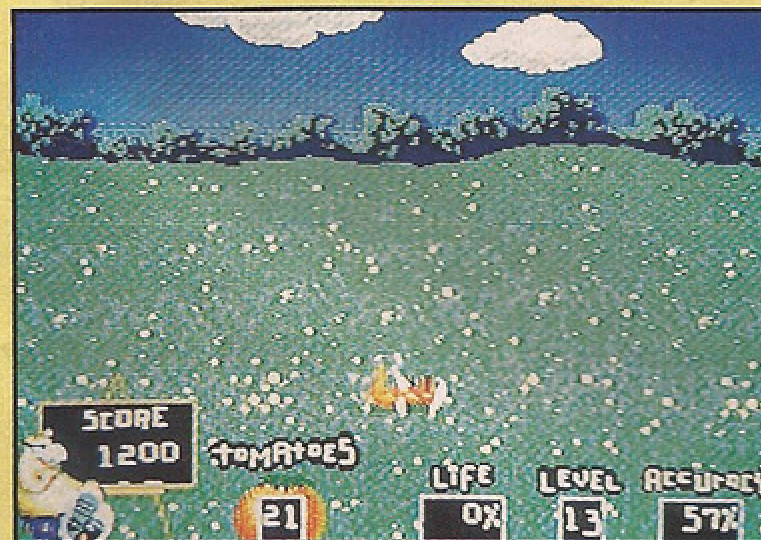
Está atento a tu medidor de tiro. Cuanto más rojo, más lento. Señal verde es el momento de tirar con éxito.

READY, AIM, TOMATOES!

Es, de lejos, el mejor game del cartucho. ToeJam & Earl son el alma de la fiesta: vos sos ToeJam, y tirás mientras Earl hace la cuenta de los puntos. Tu misión es tirar tomates contra todo lo que aparece en la pantalla, menos en los ciclones (porque mandan los tomates de vuelta contra tu cara).

Comenzás cada fase solamente con 25 tomates y ganás tomates extras cada vez que acertás a una cestita llena de tomates. Si la barra pesa, esperá unos dos segundos para ganar algunos pocos tomates. Ellos son tu única munición contra los extraños seres de este game.

Son 13 fases con desafío creciente: al comienzo de cada una vos te enterás del mínimo de puntos necesarios para pasar de fase. Si tu life está baja, acertales a las comidas: dan 5% más de energía y 500 puntos. Ah, la música es genial.



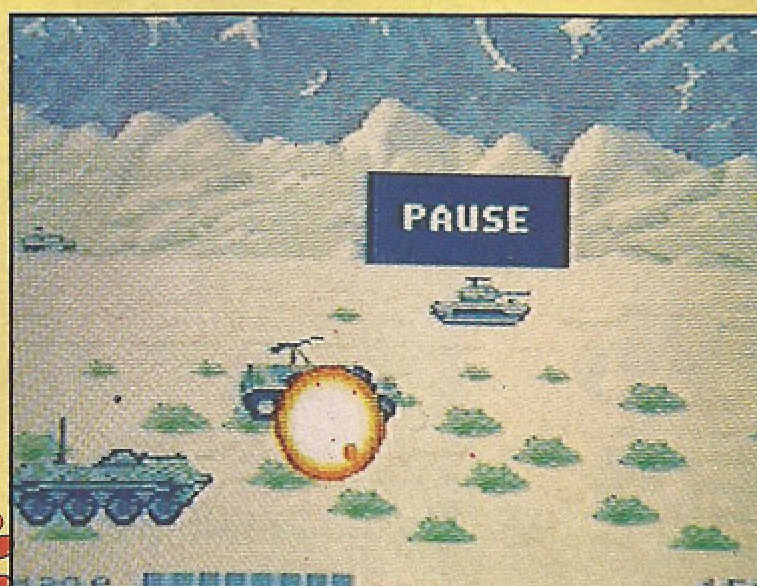
La farra sólo se acaba cuando tu life llega a cero. Agarrá las comidas para no recibir un Game Over antes de tiempo. ¿OK?

FRONTLINE



El escenario es el desierto. Vos combatís contra tanques, aviones y helicópteros. Si recibís más de diez tiros, adiós. Son dos armas: ametralladora, con tiros ilimitados, y misiles, limitados. La ametralladora es accionada con el gatillo principal, mientras los misiles son disparados con los botones de adelante.

La dificultad es creciente y garantiza buena diversión. El mayor problema es controlar los dos tipos de tiro. El botón de arriba acierta blancos de la mitad superior de la pantalla. El del medio acierta a los de la mitad inferior. El de abajo es pause. ¡Divertite!

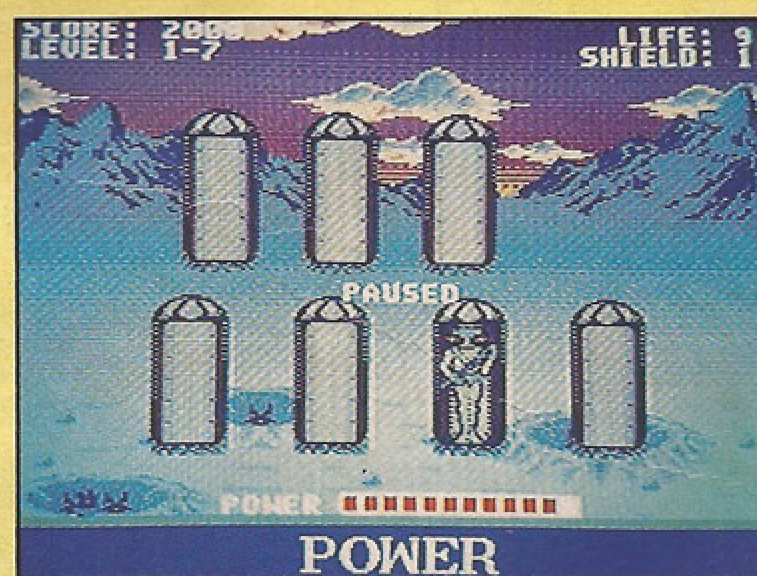


Elegí el blanco más amenazador. Fijate quién está por tirar y reventalo.

SPACE STATION DEFENDER

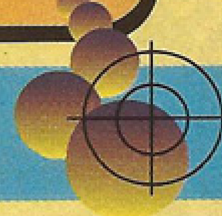


Tu misión es defender la Estación Lunar 1. Está siendo atacada por alienígenas locos por disparar sus armas láser. Es el game más fácil del cartucho. Por lo tanto, puede ser el mejor para entrenar tu puntería. Acertale a los extraños seres y salvá tu piel.



Apuntá tu mira hacia la gran faja azul de power. Así recargás el poder de tu láser y reventás a los enemigos.

WHACKBALL!



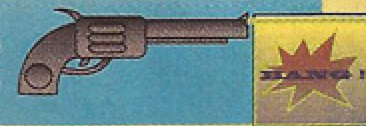
Es el más innovador de los games del cartucho. No es un game de tiro, sino de estrategia. La Menacer se vuelve una especie de mouse, periférico usado en microcomputadoras, logrando un efecto parecido a la realidad virtual.

Es muy difícil, un superdesafío. Vos controlás una bolita y tenés una misión específica en cada fase. Puede ser pintar los rectángulos de otro color o impedir la salida de la bola de la pantalla. Whackball puede no ser el mejor entrenamiento para games de tiro. Pero con seguridad es una gran lección de orientación espacial.

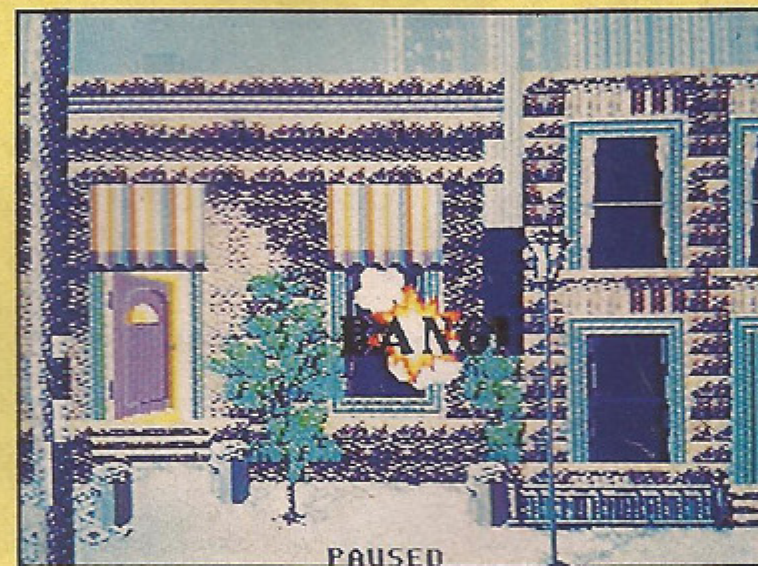


Conducí la bola grande y cambiá de color los rectángulos laterales. ¡No es fácil,no!

ROCKMAN'S ZONE



Es el juego del bien contra el mal. Reventá a los bandidos, pero sin darle a los rehenes. Un tiro en un rehén, y vos perdés una vida. Echá un vistazo al ángulo inferior de la pantalla para saber cuántos enemigos tenés que derribar en la fase. Rockman's Zone es el peor de los seis games de este cartucho.



No confundas bandidos con rehenes. Mirá bien y dispará. BANG! BANG! BANG!

ACERTALE AL TOMATON PARA GANAR UNA PODEROSA AMETRALLADORA. LO MAS GENIAL: LA MISMA NO GASTA TU MENGUADO STOCK DE TOMATES.

ACERTALE A LA BOMBA PARA EXPLOTAR TODO EN LA PANTALLA. ES UNA BUENA SALIDA PARA MOMENTOS DE APUROS.



FROGGY® FAMILY GAME





Ahora el Family Game de los "CHICOS" lo tienen los "GRANDES"...

- PAL N de origen
- Controles desconectables

Distribuye y garantiza: BTE ELECTRONICS S.A.
Av. Vélez Sarsfield 396, Tel./fax: 27-5987 y 83

FRAVEGA S.A.
Valentín Gómez 2813, Cap. y Sucursales
DISTRIBUIDORA QUILMES S.A.
Boedo 1077, Cap. y Sucursales
VENTURA HNOS. S.A.
Santa Fe 4620, Cap. y Sucursales
CARREFOUR ARGENTINA S.A.

RODO HOGAR S.A.
Av. Boedo 1050, Cap.
CABILDO ABIERTO
Rivadavia 3346, Cap.
CHANEL MASTER
Boedo 1032, Cap. y Sucursales
SAN JORGE
San Martín 671, Comodoro Rivadavia

MUSIMUNDO S.A.
Av. del Campo 1520, Cap. y Sucursales
LOGUI S.A.
Rondeau 633, Bahía Blanca
JOSE MARIÑANSKY S.A.
Cnel. D'Elia 1400/40, Lanús
TELEGAR S.A.
Dr. Ignacio Arrieta 3198, San Justo

ALIEN 3 / Arena			
Acción		1 ó 2 jugadores	
			
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

ALIEN 3

¿Querés ver el auténtico aguante del Master System? Entonces conseguí Alien 3. Vas a conocer un juego parecidísimo a la versión para Mega, con gráficos rebuenos y sonidos que no se pueden creer. Felicitaciones para Sega y para Arena. El juego aprovecha muy bien todos los recursos que la consola puede ofrecer.

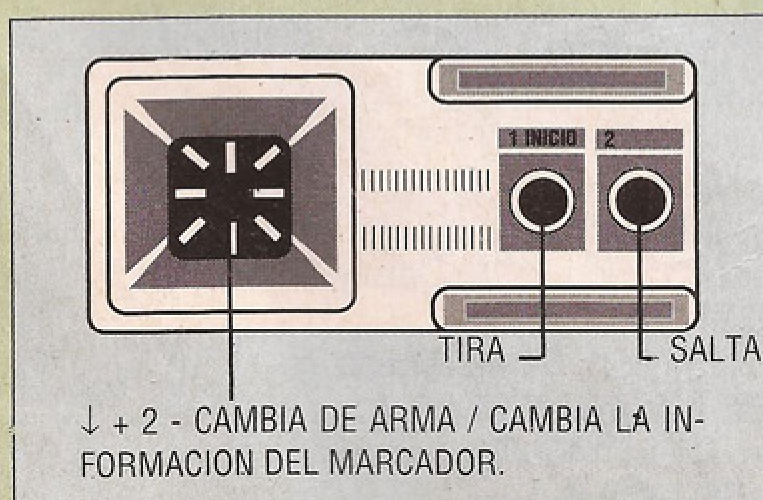
Semejanzas

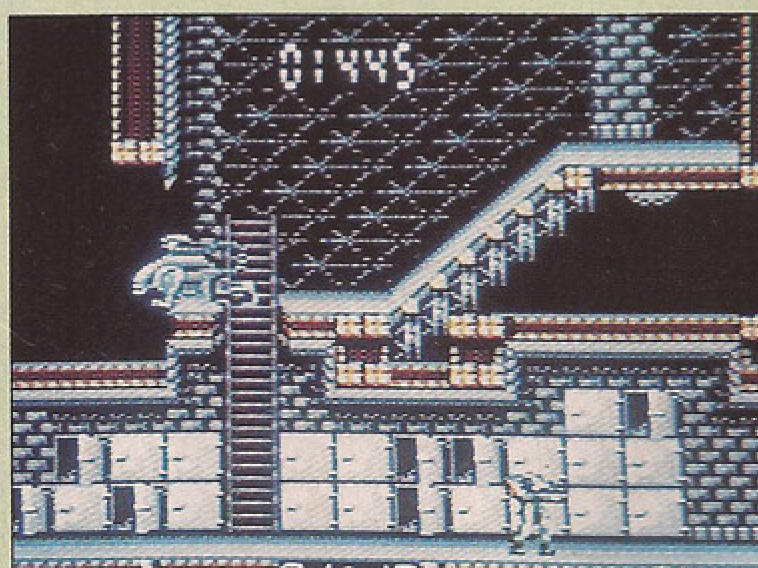
Las semejanzas entre las versiones para Mega y Master son muchas: el mismo número de fases, escenarios parecidos, ítems igualitos. Los juegos también funcionan del mismo modo, o sea: la misión es rescatar a los habitantes de la colonia penal antes de que sean poseídos por los aliens. En cada fase, hay un número determinado de prisioneros para salvar. Y todo tiene que hacerse en el límite de tiempo de cada fase.

SI LA FASE TERMINA Y VOS TODAVIA NO TENES A SALVO A TODOS LOS PRISIONEROS, EL JUEGO TE MUESTRA DONDE ESTAN.

Más Fácil

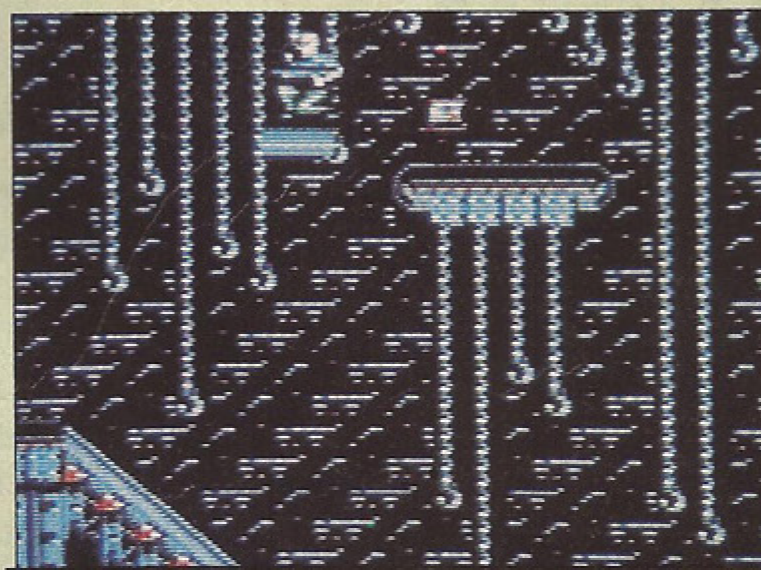
La visión de la fase es bastante amplia. A veces muestra tres pisos, lo que facilita mucho tu ubicación. En este juego es posible acumular hasta 200 disparos para cada arma, mientras que en el de Mega el máximo es 99. El life de esta versión es medido en números, y a pesar de llegar hasta 100, dura más que el de Mega. Otra cosa que este game no tiene son pasajes secretos: todo está claro como el agua. Resumiendo, quien consiguió jugar con Alien 3 de Mega la va a pasar muy bien con éste.



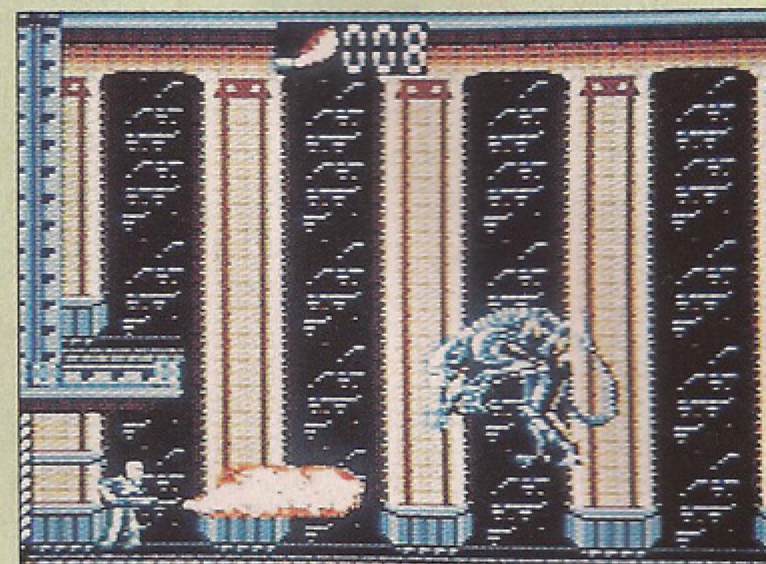


La salida generalmente está del lado derecho de la fase y tiene batientes a rayas. Para encontrarla, en la 1ª fase, tenés que atravesar un túnel.


Para llamar a ciertos elevadores, tenés que ponerte frente al control de ellos, colocando ↑


Algunas plataformas sólo funcionan si vos te agachás sobre ellas.

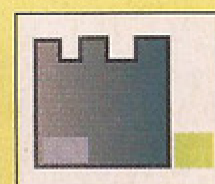
OBSERVA PUNTOS EXTRAÑOS EN EL TECHO DE LOS PISOS. SON ALIENS ESCONDIDOS, LISTOS PARA ATACAR.

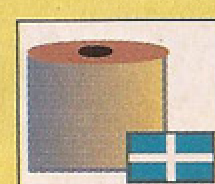


Generalmente, los jefes resisten poco las armas más fuertes. Ahorrá munición para ellos.

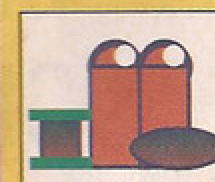
¡CUANDO EL JUEGO DA GAME OVER, ELEGI LA OPCION CONFIGURE Y VAS A GANAR CUATRO CONTINUES!

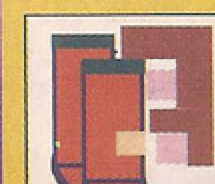
CONOCE LOS EQUIPOS


AMETRALLADORA
Es la más débil, pero tira en las diagonales, hacia abajo y hacia arriba en las escaleras.


RADAR
Detecta la presencia de aliens. Vos sos la X en el centro y el puntito es el alien.


LANZALLAMAS
Más fuerte que la ametralladora, también tira hacia arriba y hacia abajo en las escaleras.


GRANADA
Tiene efecto devastador y puede ser tirada hacia abajo en cualquier lugar.


LANZAGRANADAS
Es el arma más poderosa. Ideal para usar contra los jefes.


ENERGIA
Cada "machucado" gasta energía a montones. La recarga repone 20 unidades por vez.

CUIDADO CON LOS VENTILADORES. UN PASITO EN FALSO Y PERDES UNA VIDA.



En la edición pasada aprendiste cómo conseguir las seis primeras esmeraldas y llegar a las tres últimas fases. Ahora que ya sabés cómo encarar dieciocho fases, te revelamos las artimañas de la Crystal Egg Zone. Son dos esmeraldas y el desafío final, Robotnik. Echá un vistazo en la edición anterior para acabar con el jefazo en dos tiempos.

Nunca está de más recordar que Sonic 2 tiene dos finales diferentes. El primero para quien no consiguió las ocho esmeraldas. El campeón que consigue todas las gemas, tendrá la honra de destruir a Robotnik y coparse con el final completo. ¡Enfrentá este desafío!

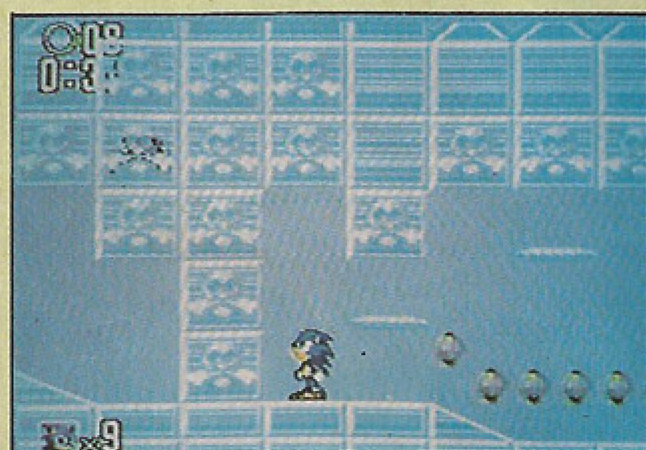
RECORDANDO

Robotnik está más peligroso que nunca en el final del game. Acertale y entrá en las cañerías. No te quedes parado cerca de él. Robotnik suelta bombas y rayos rasantes. Salí de los tubos solamente para acertarle. Repetí la operación diez veces. ¡Buena suerte!

CRYSTAL EGG ZONE

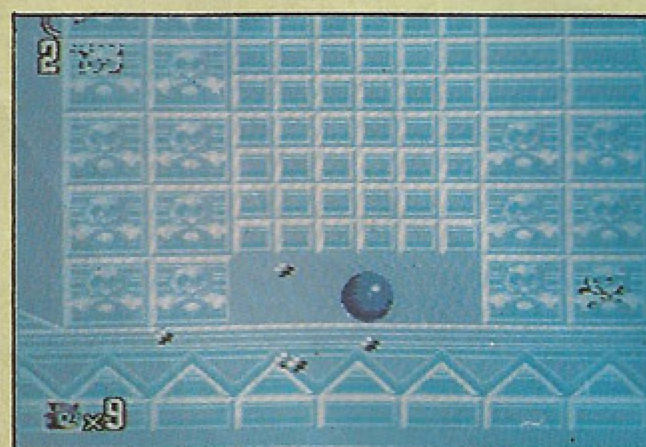
El fin está próximo, hermano... Preocupate por juntar las dos últimas esmeraldas y reunir fuerzas para enfrentar al jefazo. Tené cuidado con los bloques con rostro de Robotnik. Pueden arruinarte la fiesta. Ah, juntá muchas argollas.

PRIMERA ESMERALDA



Enseguida del comienzo de la primera fase, ahí arriba, vas a encontrar la primera esmeralda de la Crystal Egg. Estudiá bien la foto: ella se encuentra en el lado izquierdo, en la columna del medio, un cuadrado antes del final del techo.

SEGUNDA ESMERALDA



La última esmeralda se halla en la segunda fase. En cuanto notes dos discos y una plataforma, subí con todo a la izquierda, saltá en el resorte y haciéndote bolita, conquistá la última joya.

FINAL FELIZ



Las dificultades fueron muchas. Pero valió la pena. Tails vuelve al bosque, traída por el teletransportador de Robotnik.



¿Qué? ¡¡No es posible!! El villano que más odia a los animalitos consiguió huir. Y vos no podés detenerlo ... Tal vez en Sonic 3...



Y los amigos vivieron felices para siempre. Sonic y Tails ya pueden pasear en paz. A no ser que Robotnik se vuelva todavía más canalla, poderoso y molesto. THE END

GHOULS'N'GHOSTS

Energía infinita: pausá el game y apretá el botón B. ¿Fácil, no?

STRIDER

Selección de fases: en cuanto el logo de Master System aparece en la pantalla, apretá los dos botones al mismo tiempo y el direccional para seleccionar fases. Anotá:

Fase 2 - 1+2+ ↑
Fase 3 - 1+2+ ↓
Fase 4 - 1+2+ →
Fase 5 - 1+2+ ←

PAC-MANIA

Fase especial: ¿Qué tal descubrir una fase diferente en Pac-Mania? Entonces comé todas las bolitas, sin tomar las píldoras especiales de poder. Después comé una enorme bola amarilla en el medio de la fase para ser transportado a una fase secreta. Hasta Pac-Man todavía puede dar sorpresas...

TOP TEN - SIN TELEFONO

TOP TEN ACTION **GAMES** SIN TELEFONO

Nombre y apellido: ....

.... Edad: ....

Dirección: ....

....

Localidad: ....

.... C.P: .... Tel: ....

Provincia: ....

Juego preferido: ....

Para la consola

☐ Nintendo ☐ Master ☐ Family ☐ PC ☐ Super Nes ☐ Mega Drive ☐ G. Boy ☐ G. Gear

Los participantes de este Top Ten entrarán en el sorteo de los obsequios junto a los que emitieron su voto telefónicamente

Para los Gamemaníacos que no pueden comunicarse telefónicamente.

Cortá o fotocopiá el cupón y mandalo a :

TOP TEN Action Games
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24 - 2º piso of. 4
(1029) Capital

C.O.N.C.U.R.S.O

Una Consola Para Un Amigo

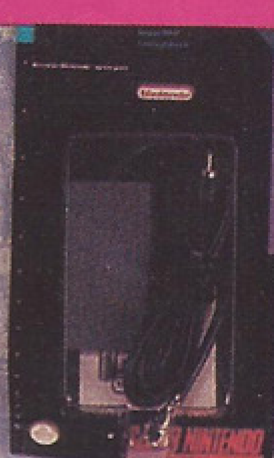
El ganador de la consola Super Bitgame es Luis Chacano, de Río Grande - T. del Fuego

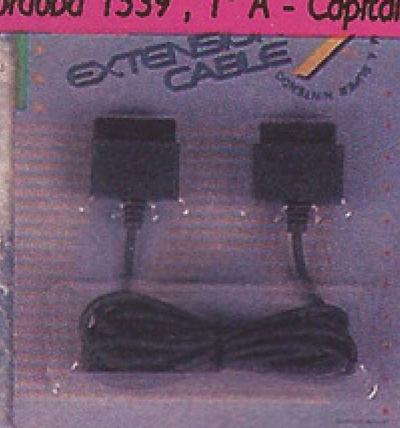
El amigo que se la regaló es: Cristian L. Szucalo, de Río Grande - T. del Fuego

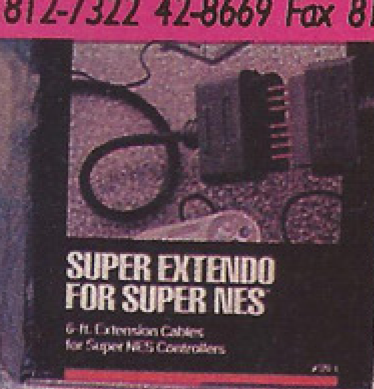
Agradecemos la colaboración de: PACHI *de todo* para la realización de este concurso


Competition Pro


ASCII Pad


RF Switch

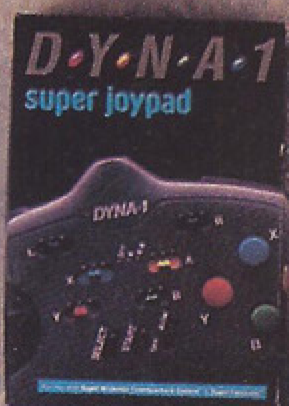

Extension Cable



Super Extendo



SNES Controller



Dyna 1 Joypad



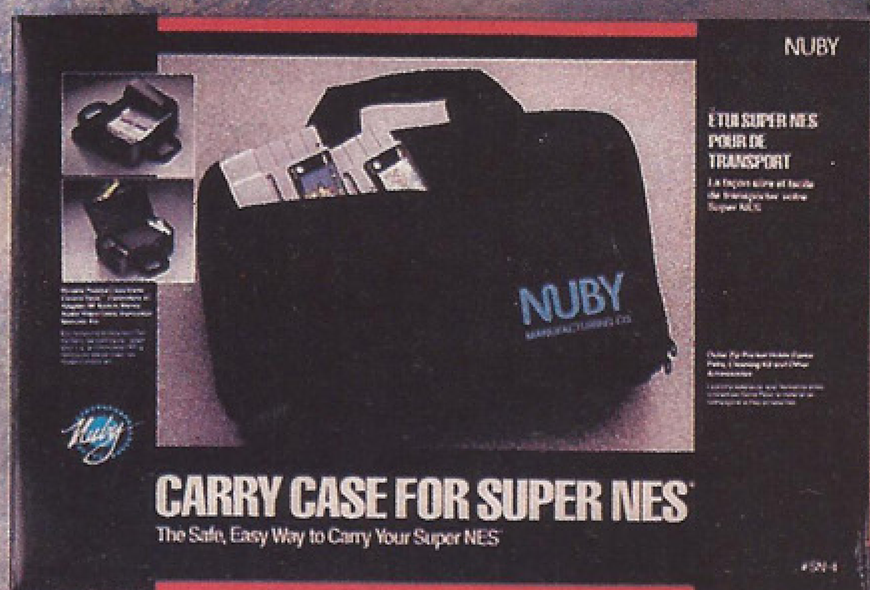
SNES Cleaner



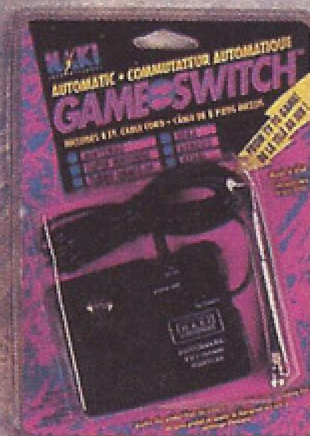
Game Cartridge Organizer



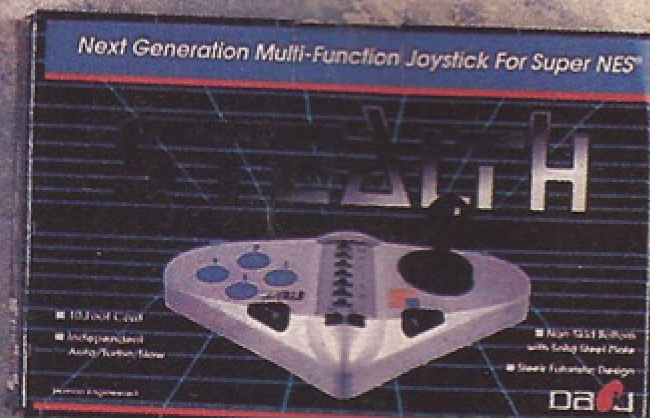
Mario Paint



Nuby Carry Case



Game Switch



Stealth Joystick



Super Scope 6



Arcade Joystick



Super Nintendo Entertainment System



Super NES Control Set

Termina aquí nuestra serie especial de trucos para el RPG Phantasy Star. Leé y terminá con la estirpe del villano Lassic.

PHANTASY STAR

Hacha de Laconia

Es el arma más poderosa disponible. Pero es muy pesada y sólo puede usarla Odín. En el Planeta Palma, andá a la ciudad de Gothic. Salí por el ángulo derecho y seguí por el sur hasta la Torre de la Medusa, gigantesco laberinto de 8 pisos. Derrotá a la Medusa en el 7° nivel y recibí el hacha. Detalle: uno de los pisos es subsuelo.

Cavador de Hielo

Perfora ciertas montañas de hielo con facilidad y rompe ramas en la superficie del Planeta Dezoris. Andá hasta la ciudad de Skure y buscá el pueblito, donde podés comprarlo por 12.300 mesetas. ¡Economizá! Importante: el cavador sólo funciona con la antorcha.

Antorcha

Su luz es tan fuerte como la de la estrella Algol. Este ítem está en Dezoris, en el tope de la Torre Corona, un laberinto de paredes rojas. El tope de la torre es el 4° nivel, donde hay un sujeto que te cambiará el OJO DEL DRAGON por la antorcha.

Prisma

Es un ítem mágico capaz de mostrar lugares que ninguna nave espacial consigue alcanzar. Está en la Caverna de Hielo, al sudoeste del pueblito de Dezoris. Usá tu cavador de hielo.

Escudo de Laconia

Indispensable para derrotar a Lassic. Como es liviano, es el más indicado para Alis. Andá hasta la Caverna Dezoris, al noroeste del pueblito. Está en el 6° piso de la caverna.

Armadura de Laconia

Para tu suerte, esta sensacional protección te espera en el calabozo Gauron Morgue, que queda al norte del pueblito de Dezoris.

Nuez

Andá al Altiplano Plateau, al norte del pueblito de Dezoris y usá la antorcha en el Nogal: listo, ya ganaste la nuez.

Baya Malay

En Palma, al norte de la ciudad de Scion, encontrás el territorio de Baya Malay, donde Lassic vive protegido por una gigantesca muralla. Existen 3 subdivisiones en este lugar. No te confundas. En ellas vas a conseguir el cristal (que no puede ser usado, es sólo una protección) y la Llave milagrosa (que abre puertas mágicas).

Entrada de Baya Malay

Utilizá la magia ABRE de Noah para entrar en el primer laberinto de Baya Malay con tus aventureros. Cuando el robot guardián te pregunte si tenés el pase, decile que no y acabá con él. Al salir del laberinto, ya estarás del otro lado de la muralla.

Caverna de Baya Malay

Invadí la fortaleza, andá para el costado derecho de la entrada y entrá en la caverna. Atravesá el foso de lava con el Landrover.

Torre de Baya Malay

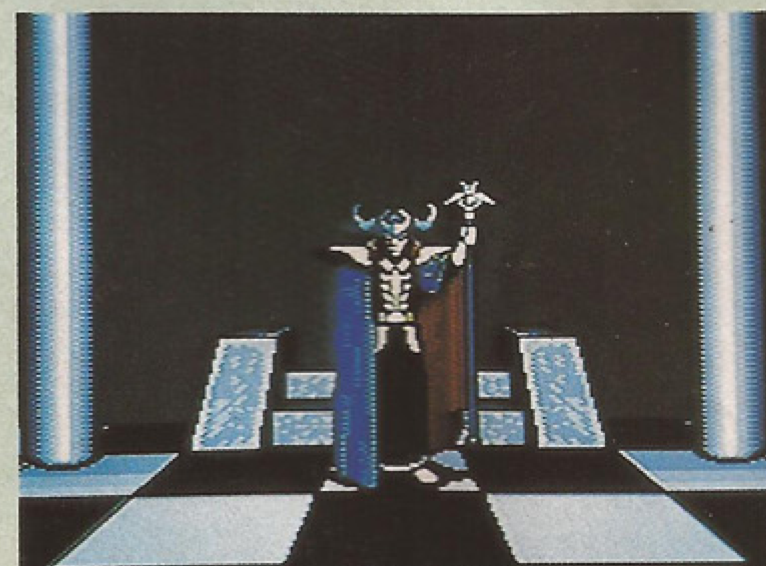
Es uno de los mayores laberintos del game. Son 8 niveles repletos de ítems interesantes. En el 5° nivel está el CRISTAL, fundamental para reventar a Lassic. Basta abrir la única puerta con candado y vas a encontrar a Damor. Respondé que sí a todas las preguntas de él y, cuando te pregunte si vos creíste todo lo que él te dijo, respondé que no. Cuando pregunte si lo estás llamando mentiroso, también decile que no. Entonces te dará el cristal. Usá el hechizo TRAM de Myau para desactivar las trampas.

Volvé al 1° piso y subí por la escalera de la derecha en el ángulo inferior de la torre. La LLAVE MILAGROSA está en el 2° piso.

Castillo de Lassic

Al llegar al tope de la Torre de Baya Malay, usá el prisma: entre las nubes, surgirá el enorme Castillo de Lassic, que flota en el cielo. Hacé que Myau se trague la nuez y se transformará en un bonito animal alado que llevará a todos hasta el Castillo. Cuidado con el dragón dorado, muy bestia, que surge en pleno vuelo.

Para variar, el Castillo de Lassic es un laberinto con 5 pisos, que deben ser recorridos totalmente. Después de haber dado una enorme vuelta por ellos, enfrentarás a Lassic en... ¡el primer piso! En el enfrentamiento con Lassic, Alis tiene que abusar del hechizo FUEGO. Myau debe atacar o usar CURA cuando sus amigos estén pasándola mal. Odín tiene que permanecer durante el ataque, y Noah tiene que usar VIEN. Tené muchas hamburguesas almacenadas.



Este es Lassic. Para derrotarlo, nuestros héroes tienen que atacar todos juntos.

Dark Falz

Es la gran sorpresa del juego. Después de matar a Lassic, andá a algún lugar y comprá bastantes hamburguesas. Da una pasada por Uzo, en Motavia, embarcate en el Landrover, atravesá el desierto de hormigas leones y llegá a Paseo para hablar con el Gobernador.

Si notaste que la lucha contra Lassic era un poco sonsa ...¡mejor! Caíste en una trampa de tres pisos, que abriga a DARK FALZ, una criatura monstruosa. Usá la misma estrategia que se empleó contra Lassic.



Sorpresa: Lassic era sólo un instrumento. El verdadero jefazo es esta criatura horrenda. Y da mucho trabajo. Buena suerte.

HECHIZOS

Si no has obtenido a todos, no vas a conseguir terminar el juego.

Alis - Restaurador (REST), bolas de fuego (FUEG), Cuerda (CUER), Escalera (ESC), VOLA y TRUC.

Noah - CURA, Protección (PROT), Bolas de fuego (FUEG), Viento (VIEN), RAYO, ABRE, Resucitador (RESU), y Telepatía (TELE)

Myau - CURA, Pared (PARD), Fuerza (FUER), Miedo (MIED), Desarmador de Trampas (TRAM) y SALE.

Y LO MIRES POR DONDE LO MIRES



ELECTROLAB SUPERVISION
ES EL SUPER VIDEO JUEGO PORTATIL AL MEJOR PRECIO

SUPERVISION POSEE UN EXCELENTE TAMAÑO DE PANTALLA (7 X 7 cm) JUNTO A LA MEJOR DEFINICION DE IMAGEN

FUNCIONA CON 4 PILAS COMUNES
SE PUEDE JUGAR MAS DE 25 HORAS EN FORMA CONTINUADA UTILIZANDO LOS AURICULARES

Adquirilo en:

En Capital Federal: ● **GARBARINO S.A.** Cabildo 2027 y Suc. ● **MUSIMUNDO S.A.** Un Mundo de Música y Suc. ● **FRAVEGA S.A.** Av. Pueyrredón 460 y Suc ● **PACHI DE TODO** Av. Pueyrredón 140 Loc. 71 ● **PUERTO HOGAR** Boedo 1074 ● **THE CLOCK** La Rioja 2122 ● **RS COMPUTACION** Murguiondo 1629 ● **JUGUETERIA 1810** Av. Rivadavia 5234 ● **AUDIO PREMIER** Libertad 482
En el Gran Buenos Aires: ● **PA-MEL** L. N. Alem 259 Loc. 18 Monte Grande ● **CONFORT CINCO** Calle 5 Nº 912 La Plata ● **COMPUSER** Calle 8 Nº 1301 La Plata ● **R. G. B.** Calle 13 entre 34 y 35 La Plata ● **25 DE MAYO** Diagonal 80 Nº 968 La Plata ● **VIDEO THELMA** Lacarra 1965 Avellaneda ● **NATALIA** Shopping Sur Avellaneda ● **MERIGGI AMILCAR** Rodolfo López 1499 Quilmes ● **PATRICIA SCHAMITS** Moreno 511 Quilmes ● **MUEBLES SANDRA** Centenario Uruguayo 1044 Villa Dominico ● **DISCACHO** Antártida Argentina 4340 Lavallol ● **ALOISE HOGAR** Calle 12 Nº 1526 La Plata ● **POLICROME** San Carlos 1098 Wilde ● **DISQUERIA RICARDO** Crovara 994 Villa Madero ● **GALLO HOGAR** Pte. Perón 1702 San Miguel ● **BANUS S.R.L.** Pte. Perón 1308 San Miguel ● **MUNDO FELIZ** Arieta 3243 San Justo y Suc. ● **GAMELAND** Av. Luro 2976 Loc. 8 Mar del Plata ● **MILKIS** San Martín 2529 Mar del Plata.

Chicos:
Se acabaron
los días aburridos
con los video games
en sus casas.



* Llegó FROGGY®
la línea de video games
para toda la familia

* Pal-N de origen

* Con controles
desconectables



FROGGY®





Distribuye y Garantiza:
BTE Electronics S.A.
Av. Vélez Sarsfield 396 - (1281) Buenos Aires - Tel/Fax: 27-5983/5987

AERIAL ASSAULT

Año 2015. Después de mucho tiempo de almacenar armamento de guerra, la NAC finalmente atacó a las mayores naciones del mundo. Y venció facilmente. La ONU fue accionada pero ya era demasiado tarde. La NAC reinaba soberana instaurando el terror.

Cuando todo parecía perdido, rebeldes de las divisiones inferiores de la NAC llegaron con la solución. La corrupción de los líderes de la organización alcanzó a un punto tan crítico que los rebeldes decidieron devolver la paz al mundo.

Libertad

Los revoltosos denominaron a su grupo Libertad. Y comenzaron a atacar a la propia NAC. Tu misión es luchar contra la organización en el papel del grupo rebelde. Tendrás que destruir sus equipos, librarte de sus constantes ataques y eliminar sus armas más poderosas.

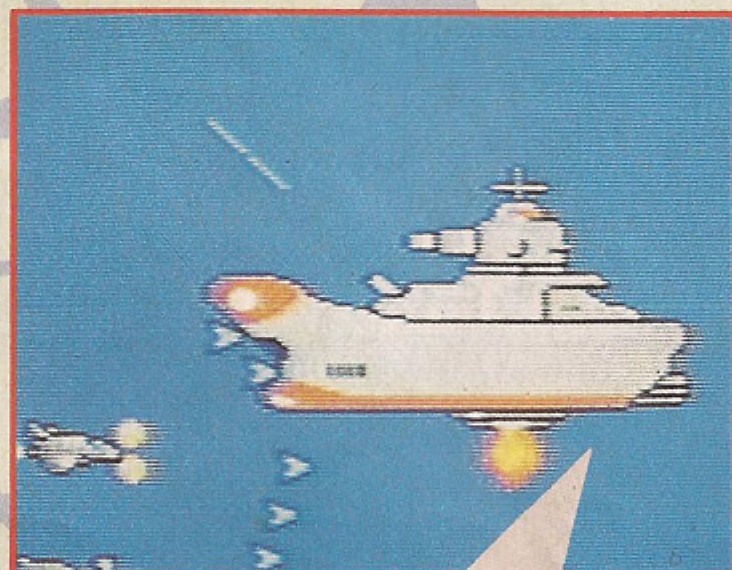
Tu tarea no es fácil. En las cuatro fases del game, los enemigos invaden la pantalla. Y siempre es bueno recordar que la NAC no le tiene lástima a nadie. Destruir todo es el lema de ellos. ¡En nombre de la libertad, buen combate!



FASE 1 - ADELAIDE

QUEDATE EN EL ANGULO IZQUIERDO DE LA PANTALLA, ALLA ABAJO, TIRANDO SIEMPRE. ¡ASI, NADA TE ALCANZARA!

AERIAL ASSAULT/Sega			
Acción			1 ó 2 jugadores
Lançamento Tec Toy			
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION







NO TENES PAZ DURANTE LAS CUATRO FASES DE AERIAL ASSAULT. SE RAPIDO Y CONCENTRATE EN TU DEFENSA ANTES DE ELIMINAR A LOS ENEMIGOS.

BUSCA UN BUEN LUGAR PARA PROTEGERTE DE LOS TIROS ENEMIGOS. DESPUES ES SOLO COMENZAR A TIRAR COMO LOCO PARA ACABAR CON LA NAC.

APROVECHA PARA JUGAR AERIAL ASSAULT CON UN AMIGO. ¡ES EL DOBLE DE DIVERTIDO!

SPACE HARRIER

Selección de etapas - Usá estos passwords geniales para acceder a las siguientes etapas del juego:

Etapa 2 - EAGF
Etapa 3 - CHFA
Etapa 5 - DGBC
Etapa 6 - HBGA
Etapa 7 - FBHE
Etapa 9 - BFCH
Etapa 10 - HGDA
Etapa 11 - AGEC

DRAGON CRYSTAL

Juego turbinado - Con este truco, podés acelerar la velocidad del juego: enseguida del comienzo del nivel 1, mantené el Start presionado y el game comenzará a moverse más rápido.

FANTASY ZONE

Pantalla de opciones - Para encontrar una configuración genial en este game, andá a la pantalla de apertura y presioná ↑, →, ↓, ←, 1, 2, 1, 2 y Start. Con esto podés cambiar el modo, el dinero, la etapa y la prueba de sonido. Para volverte invencible, seleccioná Mode y apretá ←, 1 y 2 al mismo tiempo. ¡Que se vengan los enemigos!

LOONEY TUNES

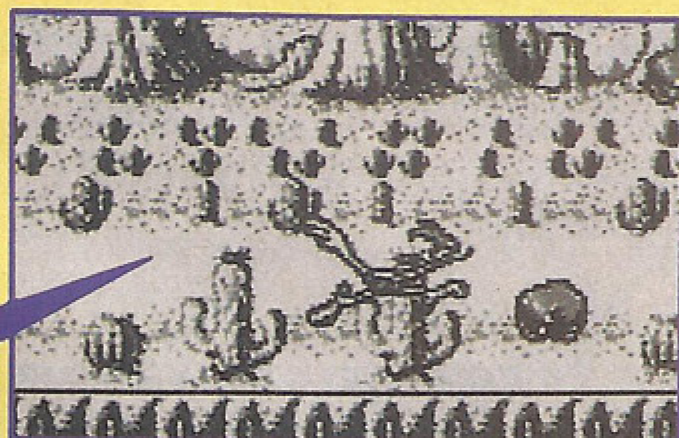
¿A quién no le gustan los divertidos dibujitos de Warner Brothers con la banda del Conejo Bugs? Porky, Pato Lucas, Correcaminos, el Demonio de Tasmania y compañía ilimitada preparan de las suyas en este nuevo game de acción con siete etapas. El juego ya está siendo presentado en los Estados Unidos, y es evidente que será un éxito. El género es acción, y las etapas vienen con todo.

Cambio de Personaje

En cada fase, el jugador usa uno de los personajes. El Pato Lucas es el astro de la primera etapa, South Seas. Usa un disco frisbee como arma, y tiene también un salto poderoso. El truco es lanzar el disco de modo que dé en el blanco cuando está volviendo hacia el pato. Porky, quién diría, pilotea un avioncito detrás de ítems variados. Y una de las etapas más copadas es la del Correcaminos, que consigue ser más rápido que el Demonio de Tasmania. Y, admiradores del Conejo Bugs, no se desanimen: las honras de la última etapa están reservadas a él.



El juego requiere mucha habilidad. Obtener esa vida extra sin tocar las minas es un desafío y medio.



Cuando es presionado el botón B en la etapa del Correcamino, emite su famoso ¡Beep,beep!

BEEP! BEEP!

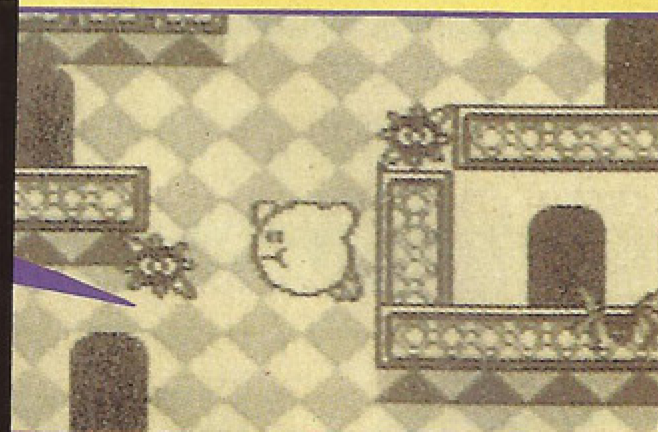
LOONEY TUNES/Sunsoft		
Acción	1 mega	1 jugador

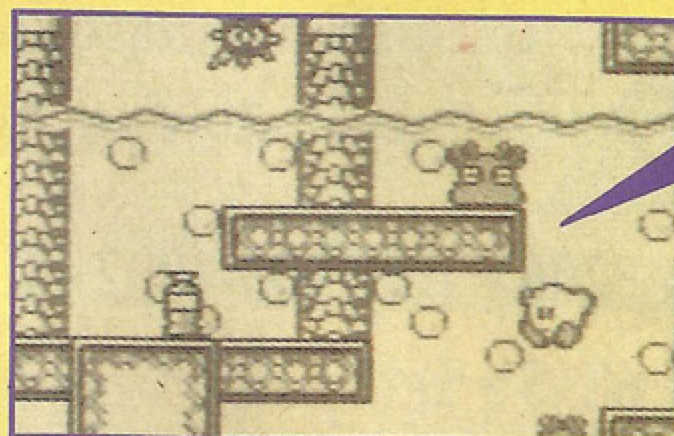
GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

KIRBY'S DREAM LAND

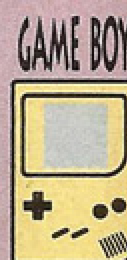
Dream Land es una tierra extraña, pero feliz. Sus habitantes son seres redonditos que consiguen alimento juntando las estrellas brillantes del reino. ¡Todo va bien hasta que un glotón llamado Dedede invade Dream Land y comienza a devorar las estrellas! Entra en escena el héroe Kirby, capaz de inhalar a los enemigos y escupirlos de nuevo, arrojándolos unos encima de otros.

Colocando el ↑ , Kirby infla el cuerpo con aire y comienza a flotar, esquivando enemigos y obstáculos.





Cuando se aprieta el B, sopla violentamente y aleja casi todo lo que tiene delante.



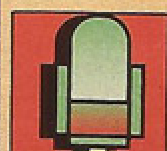
Luchando contra los enemigos

Hay dos maneras de librarse de los enemigos. Una es engullirlos y enseguida escupirlos, usando para esto el botón B. Kirby también puede aterrizar sobre ellos. Cuando esté flotando, basta soltar el aire y aterriza bien en la cabeza de sus adversarios sin ninguna pérdida de sus seis bloquecitos de energía.

ETAPAS



CHUPETIN
Invencibilidad



MICROFONO
Hace desaparecer a los enemigos



WARP STAR
Hace saltar a la próxima etapa



POTE DE ENERGIA
Recarga enteramente el power. El potecito chico recarga solamente dos barritas del medidor.

En las etapas de scroll vertical y horizontal, Kirby salta plataformas, flota y hasta nada. En estas fases podés encontrar varios tipos de ítems, que facilitan mucho la jornada. Estate atento a la función de algunos de ellos.

KIRBY'S DREAM LAND Hal Laboratory	
Acción/Aventura	1 jugador



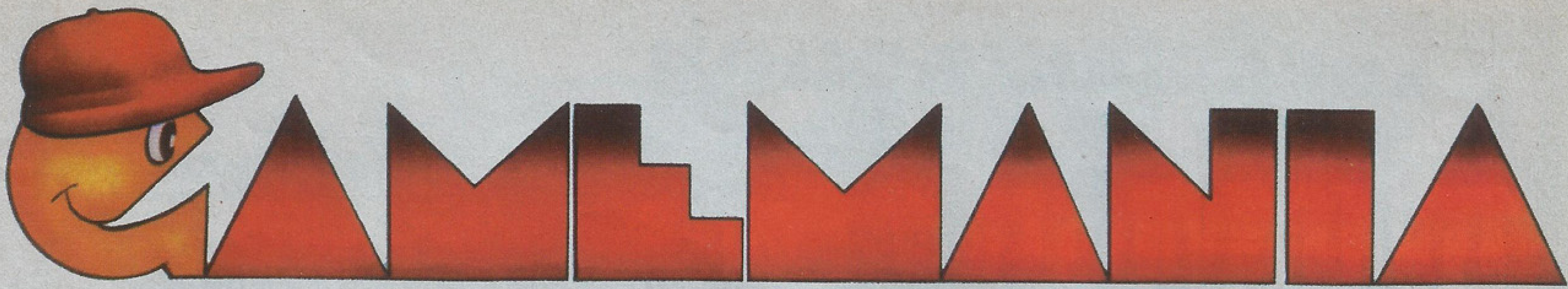
Q-BERT

Asistí al film - ¿Sabías que en este juego hay una secuencia animada oculta, como si fuera una peliculita? Para verla, usá esta secuencia en la pantalla de presentación: →, ↑, B, A, ↓, B, ↓, ↑ y B. La pantalla Q-Bert - The Movie aparecerá enseguida.

PRINCE OF PERSIA

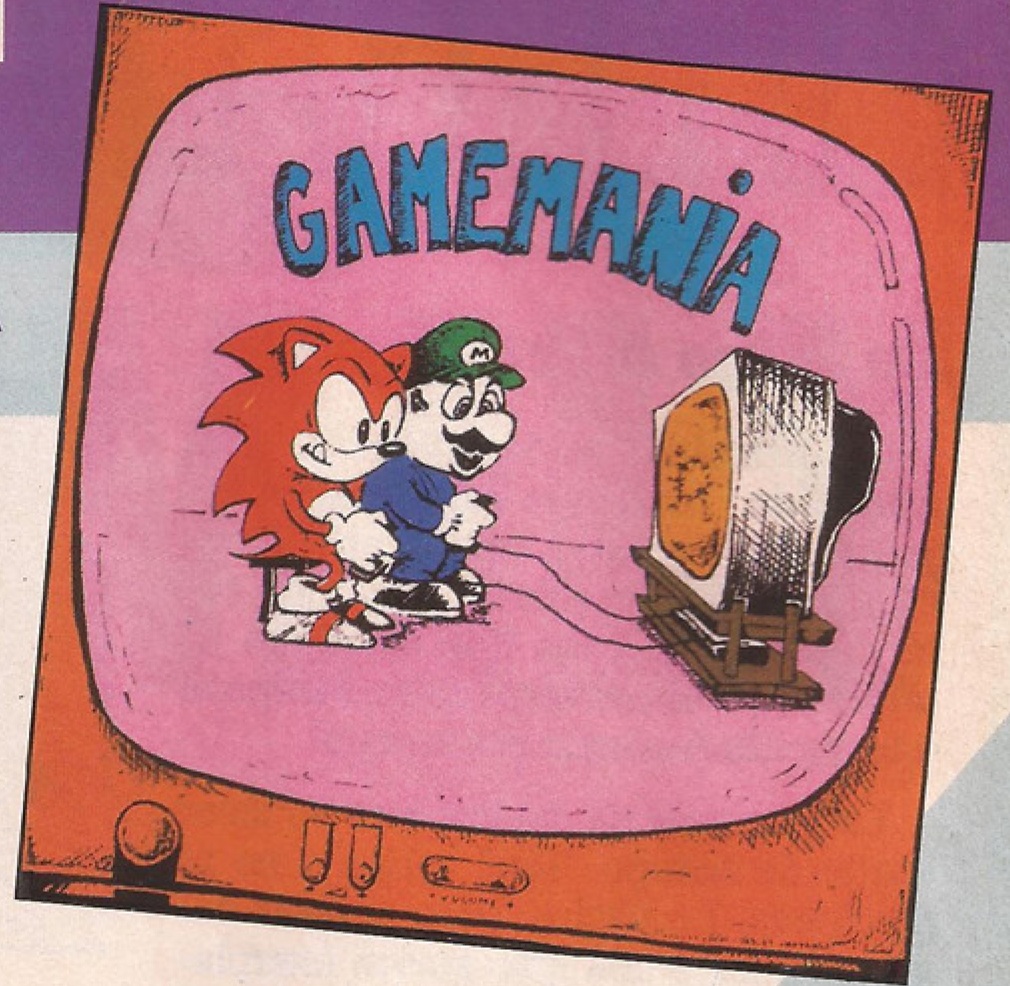
Selección de fases - No es sólo la versión del Super NES que merece passwords campeones. Vos que luchás con este juego, en el portátil también vas a ganar señas para ir directo a lo que interesa. Anotá:

FASE 2 - 06769075
FASE 3 - 24693065
FASE 4 - 99116015
FASE 5 - 53004005
FASE 6 - 46308135
FASE 7 - 65903195
FASE 8 - 13807185
FASE 9 - 25432654
FASE 10 - 92731644
FASE 11 - 80637674
FASE 12 - 56135664



Ier Centro de Atención Integral del aficionado al videojuego

VENTAS MAYORISTA Y MINORISTA



TODAS LAS CONSOLAS Y EL MAS COMPLETO SURTIDO DE CARTRIDGES DE CADA LINEA

Vení y probá tu juego favorito

• VENTA •
• CANJE •
• ALQUILER •

NUEVA LINEA DE EXHIBIDORES DE PIE Y PARED PARA COMERCIOS

SORTEOS SEMANALES PARA NUESTROS CLIENTES

TUCUMAN 2111
Casi Junín
951-3703

EN SUS DOS DIRECCIONES DE CAPITAL

QUINTINO BOCAYUVA 61
Alt. Rivadavia al 4000
981-3444

SEGA NEC

NEO GEO

NINTENDO ORIGINAL FAMILY GAME

ESPACIAL/ACCION

STAR WARS / Capcom			
Espacial			1 jugador
			
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

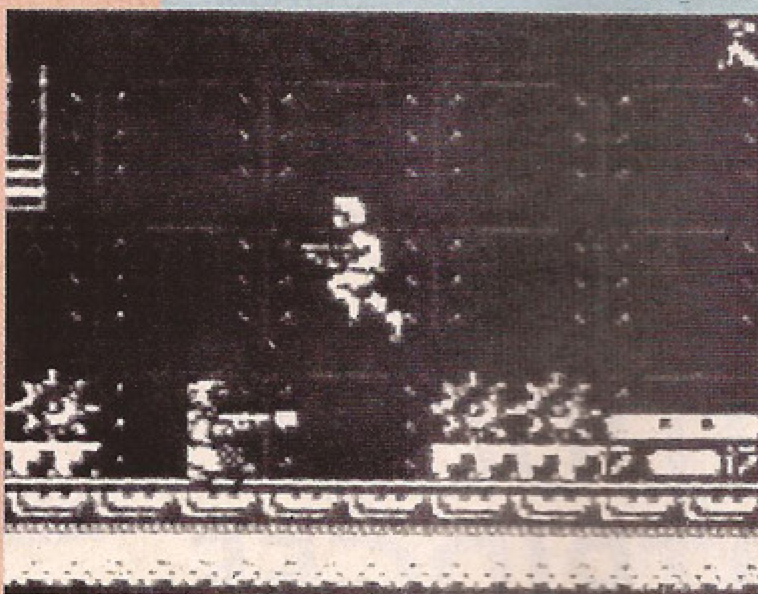
STAR WARS

George Lucas está de moda. Dos supergames basados en el megaéxito Guerra de las Galaxias están saliendo del horno. El de Super NES lo podés conocer dando vuelta algunas páginas de nuestra edición anterior. La versión para Game Boy es la que te mostramos ahora. Ambas son arrasadoras. Star Wars para Game Boy tiene la conocida calidad de Capcom. O sea: ¡el game es muy bueno! Ya hablamos de Star Wars para Nintendo en la edición Nº5 de ACTION GAMES. La versión para Game Boy es muy parecida. Pero un poco más difícil... andarás por galaxias muy locas con Luke, la princesa Lea o Han Solo. Cada uno tiene habilidades específicas. Vale la pena descubrir cuál es el mejor personaje para cada situación del game.

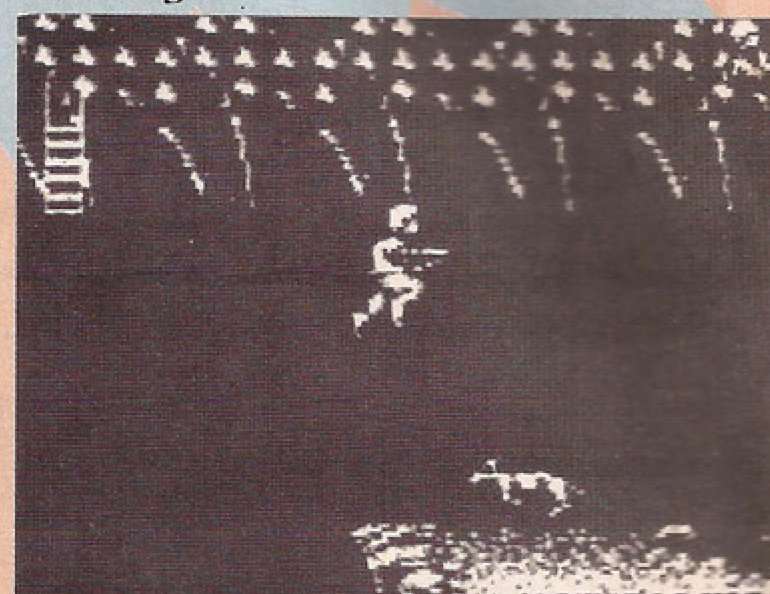
Un Juego Difícil

La dificultad de Star Wars se nota enseguida. Tenés que correr, saltar, reventar alienígenas y vencer obstáculos casi imposibles. ¡No es sencillo! No hay passwords y los Continues son limitados. ¡O te convertís en un campeón o te quedás frustrado por un rato!

La gran ventaja del game es no tener límite de tiempo. Tené calma y no te precipites. La paciencia es el alma del game. Encará una gran guerra interplanetaria y divertite con Star Wars. No te vas a arrepentir...



Sé preciso al librarte de los obstáculos. Y acordate: no hay límite de tiempo.



Es más fácil esquivar algunos enemigos que intentar vencerlos.



¡El Hombre Araña está de vuelta! El 93 parece ser el año de las continuaciones. Pero no podemos quejarnos, porque Spider Man 2 para Game Boy es superdivertido. Son 7 fases llenas de acción, trampas feroces y villanos super malos. Preparate para escalar edificios y mucho más...

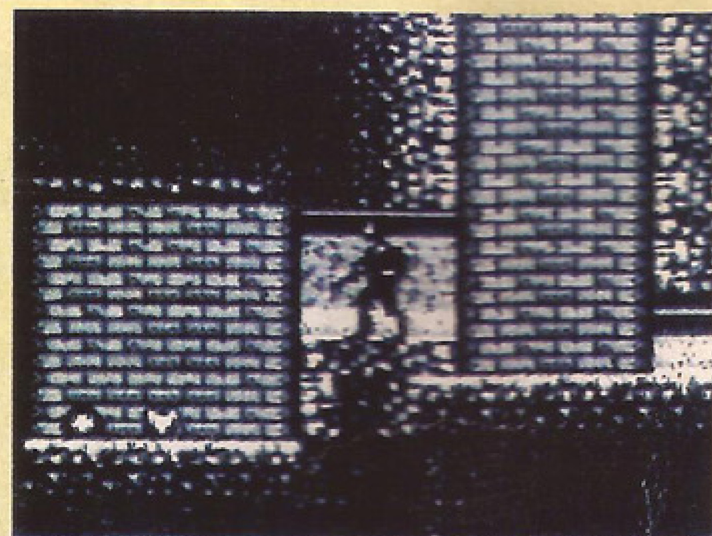
Peter Park, más conocido como Hombre Araña, lee el diario por la mañana y descubre que lo están acusando de robar millones de dólares. Para limpiar su nombre, el Hombre Araña debe encontrar al verdadero criminal, mientras huye de la policía de Nueva York. Vos sos el propio Hombre Araña. Tu misión es recorrer la isla de Manhattan buscando pruebas que incriminen al villano. ¡Pero cuidado! Los principales enemigos de la araña más famosa del planeta están ansiosos por atraparla.

Misiones Específicas

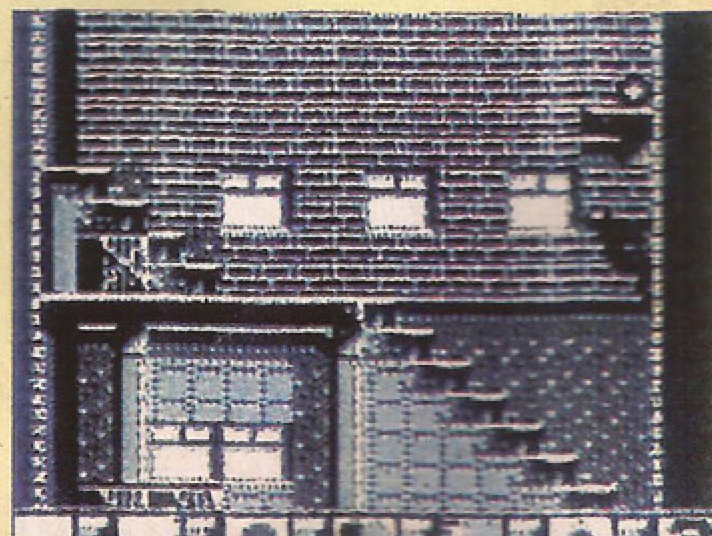
Tenés algunas tareas que ejecutar en cada fase: entrar en edificios tapiados, pero llenos de ítems, encontrar tarjetas de acceso y muchas otras sorpresas. Spider-Man 2 tiene movimientos parecidos a los de la primera versión para Game Boy: hay que dar voladoras, escalar paredes y hasta gatear para salvar el pellejo.

Comenzás con solamente tres vidas y no tenés derecho a ningún Continue. Es todo muy difícil. Pero por lo menos no hay límite de tiempo. Por lo tanto, tené calma y no te enloquezcas. El mundo es de los pacientes ... ¡pero sin exagerar! Sino vas a terminar devorado por tus enemigos. ¡Meta tela con ellos!

SPIDER-MAN / LJN			
Acción			1 jugador
			
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



Generalmente hay varios bonus juntos. Cuando encontrás unos, buscá otros. ¡Y hacete más fuerte!



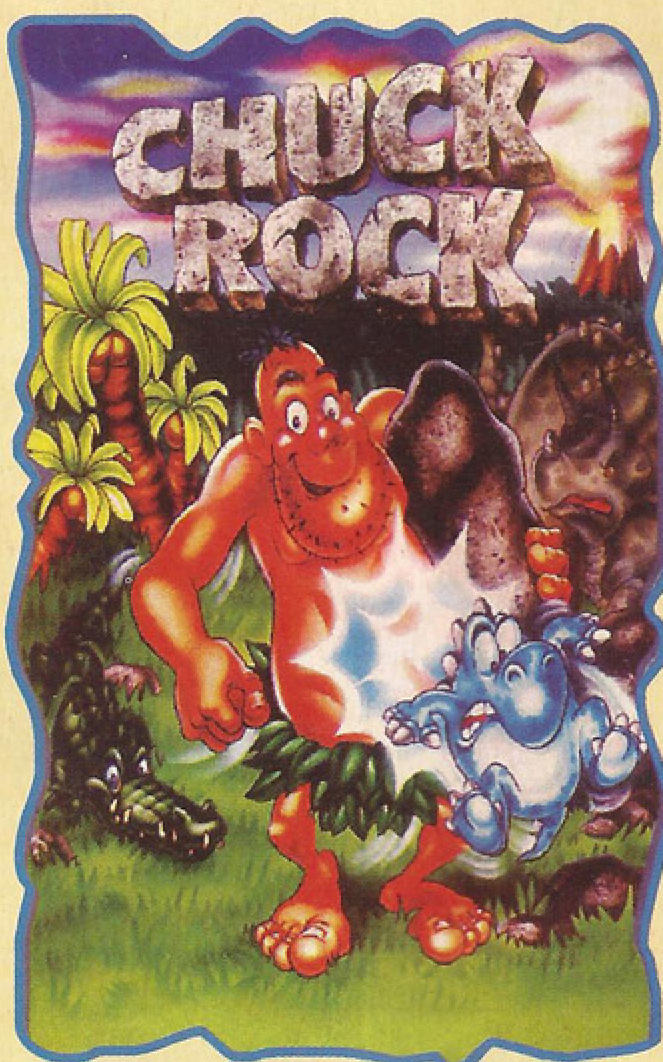
No gastés tela sin ton ni son. No las usés cuando estés dentro de los edificios.

USA TUS TELAS PARA ATRAPAR ENEMIGOS O PARA ESCALAR LUGARES COMPLICADOS.

SOLO TENES 3 VIDAS. POR LO TANTO, BUSCA ENERGIA, TELAS Y VIDAS EN TODOS LOS RINCONES.

La Prehistoria llega al Game Gear. Y en gran estilo. Los barrigazos de nuestro gordo y desalineado héroe, Chuck Rock, invadieron la pantallita en colores. Si te encantó el Chuck Rock para Mega en el ACTION GAMES Nº8, respirá aliviado. Las emociones del game fueron muy bien traducidas para el portátil de Sega.

Gary Critter es un terrorista de la Edad de Piedra, que se apasiona por la mujer de Chuck Rock, Ophelia, y resuelve secuestrarla. ¡Al despertarse, Chuck descubre la ausencia de Ophelia y decide ir tras ella, furioso!. La búsqueda es larga: son 5 fases llenas de misterios y trampas. Mucha acción con fuerte sabor a aventura.



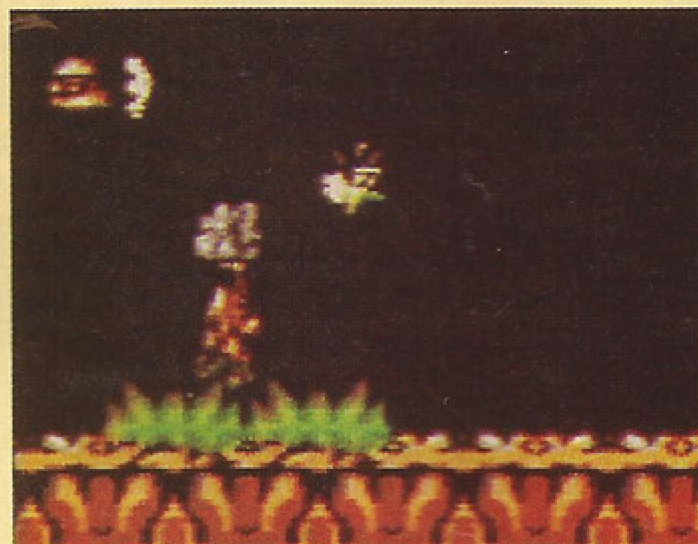
Buenos Barrigazos

Chuck tiene apenas tres oportunidades para salvar a Ophelia. Y los obstáculos no son pocos. Por lo tanto, defendete siempre y atacá con precisión. Al final, Ophelia depende de vos. No hagas pavadas y usá passwords para llegar al final del game.

Da barrigazos a tus enemigos y tené siempre una piedra con vos. Y no te olvides de buscar ítems escondidos en todos los rincones. Life, piedras y otras locuras. Hay siempre una sorpresa en Chuck Rock. Prestá atención a los detalles muy poco prehistóricos de esta Edad de Piedra. ¡Y salvá a Ophelia del terrible Gary Critter!

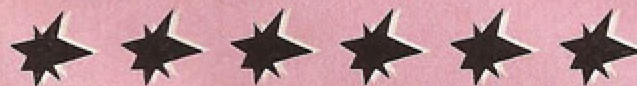


Defendete de los ataques aéreos llevando una piedra en la cabeza.

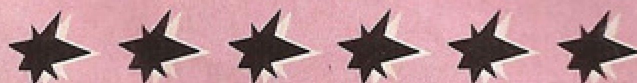


Tirá piedras en el agua para llegar al otro lado. Pero no te quedes parado encima de las piedras porque te hundís.

USA PIEDRAS PARA SUBIR A LAS PLATAFORMAS. A VECES ES EL UNICO MODO DE ALCANZARLAS.



A LA HORA DE NADAR, DESCENDE CON UNA PIEDRA. CHUCK LLEGA AL FONDO DEL MAR RAPIDITO Y PUEDE ANDAR MAS RAPIDO.



TIRA PIEDRAS A TODO LO QUE APARECE DELANTE DE TI. ES MAS FACIL QUE DAR BARRIGAZOS.

CHUCK ROCK / Virgin			
Acción	2 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

R. C. GRAND PRIX

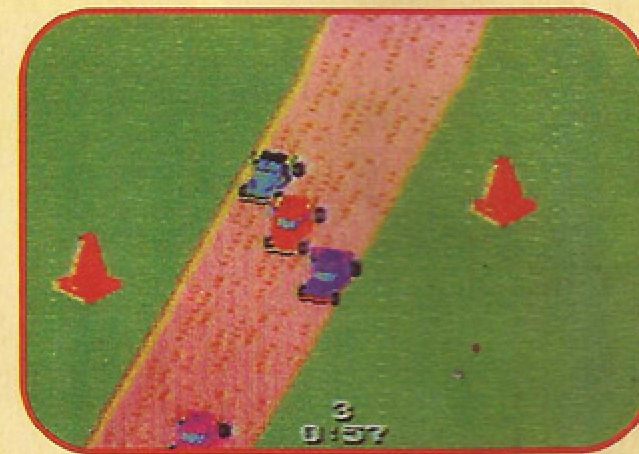
Mucha gente sueña con correr a bordo de un auto repoderoso. Si te gusta la velocidad, pero todavía no tenés edad para conducir un auto por ahí, corré a buscar R.C.Grand Prix. Te vas a enloquecer solo o con hasta tres amigos (si conectás los Game Gear) por trayectos superlocos y con adversarios muy rápidos.

Tenés que tener reflejos rápidos para librarte de los adversarios. Después de cada carrera, vas a tener oportunidad de mejorar tu auto. Tus compras incluyen desde neumáticos más adherentes hasta arandelas para aumentar el torque.

Canalladas en la Pista

Los otros corredores están locos por sacarte de la pista. Mantené los ojos bien abiertos y tratá de alcanzarlos antes de recibir una cantidad de choques. Acelerá a fondo y mantené la punta cueste lo que cueste. Al final, la victoria rinde mucho dinero para que puedas mejorar tu máquina.

Pisala a fondo y esperá la bandera a cuadros. Como el game es bien difícil, la emoción es mayor todavía. Son 2 Mega de gráficos bien hechos y efectos sonoros muy buenos. Si te gustó Super Monaco, con seguridad te va a encantar R.C.Grand Prix.



Quedate en el medio de la pista. La velocidad aumenta y los adversarios se quedan comiendo polvo...



¡No economices dinero! Comprá partes especiales para tu auto y garantizá la victoria. Y acordate: la victoria te da mucho dinero. ¡Convertite en un Williams!

R.C. GRAND PRIX			
Carrera	2 Mega	1 a 4 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

ESTES DONDE ESTES
SUPERVISION



Para jugar y jugar en cualquier momento y en cualquier lugar, donde ni tu **FAMILY GAME** pueda acompañarte





Tú video juego personal con super pantalla, auriculares stéreo, y la mejor colección de cartuchos-juegos intercambiables





ELECTROLAB®

Tel: 941-0615/3514/0247 Fax: (01) 941-0508

Algunos de los lugares donde podés adquirirlo:

● **RODO S.A.** Boedo 1050 Capital ● **GARBARINO S.A.** Cabildo 2027 Capital y Suc. ● **MUSIMUNDO S.A.** Un Mundo de Música y Suc. ● **FRAVEGA S.A.** Av. Pueyrredón 460 Capital y Suc ● **PUERTO HOGAR** Boedo 1074 Capital ● **JUGUETERIA 1810** Av. Rivadavia 5234 Capital ● **AUDIO PREMIER** Libertad 482 Capital ● **ZENOK** Corrientes 1221 Capital ● **RADIO CITY** Lavalle 1470 Capital ● **VICENTE ORUE** Pueyrredón 1537 Capital ● **CONFORT CINCO** Calle 5 Nº 912 La Plata ● **R.G.B** Calle 13 entre 34 y 35 La Plata ● **25 DE MAYO** Diagonal 80 Nº 968 La Plata ● **NATALIA** Shopping Sur Avellaneda ● **INTERNATIONAL DRIVE** Moreno 511 Quilmes ● **ALOISE HOGAR** Calle 12 Nº 1526 La Plata ● **GALLO HOGAR** Pte. Perón 1702 San Miguel ● **BANUS S.R.L.** Pte. Perón 1308 San Miguel ● **MUNDO FELIZ** Arieta 3243 San Justo y Suc. ● **GAMELAND** Av. Luro 2976 Loc. 8 Mar del Plata ● **MILKY** San Martín 2529 Mar del Plata.

ACCION/DEPORTE

TERMINATOR 2 - THE ARCADE GAME / Acclaim

Acción | 2 Mega | 1 jugador

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

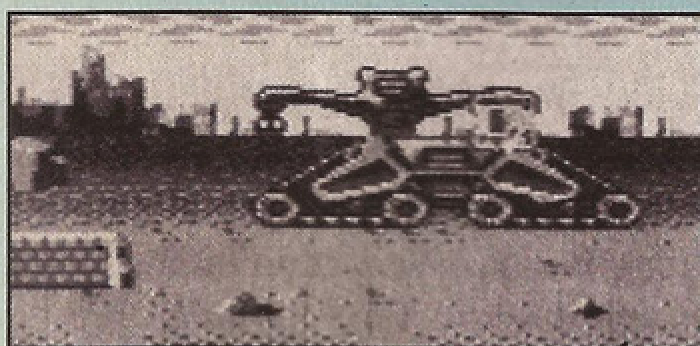
TERMINATOR 2 - THE ARCADE GAME

Este Game Boy es sorprendente. ¡Consiguió tener su versión del codiciado Terminator 2 incluso antes que los gigantes de 16 bits! Y sin pistola ni bazuca. Para un juego portátil, la calidad gráfica es sorprendente. La pista sonora también entra en el clima. ¡Rebueno! Y todo esto en solamente 2 Mega de memoria.

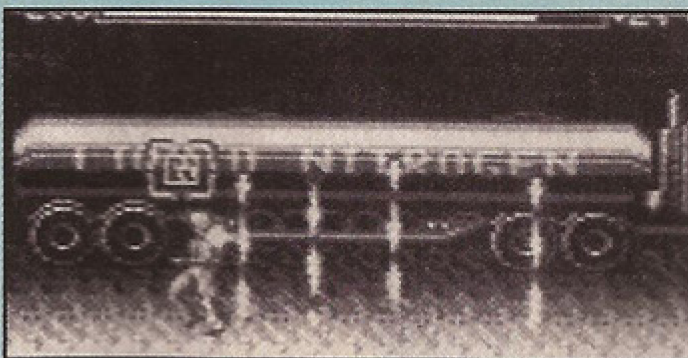
Ojos de Aguila

Para dirigir tus tiros a los blancos de la pantallita, el jugador mueve una mira con el Direccional. Y ahí está el problema: a veces, la mira queda medio camuflada en ciertos puntos de la pantalla y se pierde un poco el sentido de la puntería. Además de eso, es muy pequeñita. Arriesgate a jugar solamente si tenés ojos de águila.

PARA NO TENER DUDAS SOBRE LO QUE TENES QUE HACER, MIRA LA PELICULA. EL JUEGO TIENE EL MISMO ARGUMENTO



Para reventar esta maquinota de la primera fase, destruí primero los cañones de ambos lados, el centro y después la zona entre las orugas.



Abrí fuego contra el camión, cerca de donde está el Exterminador. El nitrógeno líquido lo congelará.



Para tirar al Exterminador en el acero incandescente, usá el lanza granadas y no lo dejes avanzar hacia el frente.

TRACK AND FIELD

Los juegos del tipo olímpico, con varias modalidades, son generalmente un gran desafío para los gamemaníacos. Exigen mucha coordinación motriz y entrenamiento hasta pescar las mañas de cada modalidad. En Track and Field, versión del conocido juego de Nintendo 8 bits, las cosas no son diferentes. Para complicar un poco más, tenés que calcular muy bien el ángulo de las diagonales para conseguir buenos resultados. ¿Qué te parece aplicar tus conocimientos de geometría? Aunque parezca difícil, el game es muy divertido cuando lo practican dos jugadores con el Link Cable.

TRACK AND FIELD / Konami

Deporte | 1 ó 2 jugadores



GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

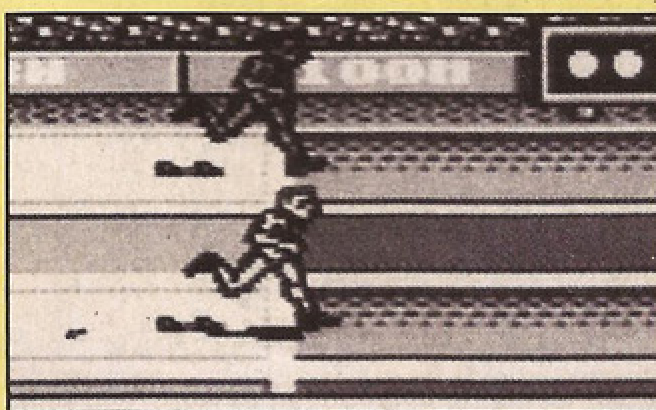
PARA GANAR LA MEDALLA DE ORO, TENES QUE SUMAR 10.000 PUNTOS. LA DE PLATA SON POR LO MENOS 9.000.

TRUCOS PARA LAS MODALIDADES

Salto en largo

Para dar saltos perfectos es necesario combinar rapidez y precisión. Corré todo lo que puedas y presioná el botón de salto un poquitito antes de la línea. Colocá el Direccional en la diagonal.

100 metros llanos



Presioná los botones A y B alternativamente y bien rápido. Hay que tener buenos dedos para vencer en esta carrera.

100 metros con obstáculos

Entrenate hasta descubrir el tiempo justo de saltar las barreras. Un simple toque en el obstáculo ya quita fracciones de segundo.

Levantamiento de pesas

En esta modalidad tenés que levantar el peso en tres movimientos, igualito que en el deporte olímpico. Esperá que aparezca la señal Up.

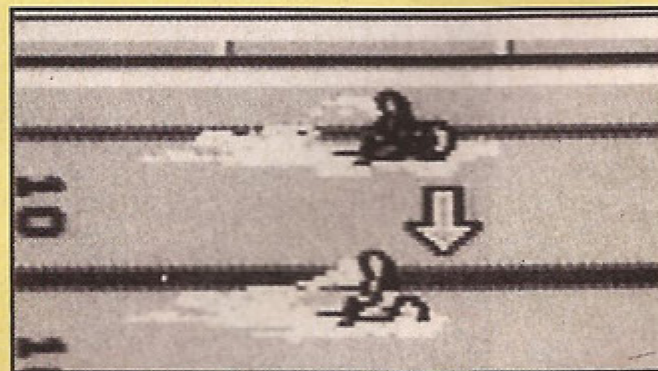
Arco y flecha

En la distancia de 30 metros, colocá la flecha en línea recta. En la de 70 metros, inclinala 10 grados por encima.

Salto triple

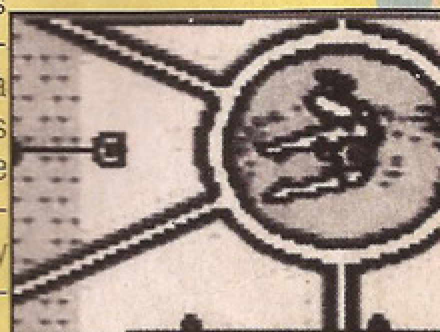
Los secretos del salto triple son impulso y el ángulo en que se coloca el Direccional durante el salto. Experimentá con 40 grados.

Natación



Buscá el mejor ritmo. No podés respirar de más (sino perdés tiempo e impulso) ni de menos (sino perdés aliento).

Disco y martillo



Girar cuatro veces antes de soltar el disco o martillo es lo suficiente para tomar impulso. Soltá los objetos siempre entre las dos líneas guías. Elegí un ángulo entre 40 y 50 grados para el Direccional.

Salto con garrocha

La mayor dificultad es calcular el momento exacto de encajar la vara. Usá el Direccional para soltarte de ella y completar el salto.

ESTES DONDE ESTES

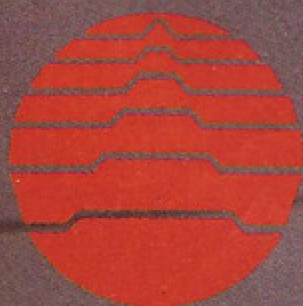
ELECTROLAB SUPERVISION
Tú video juego personal con super pantalla, auriculares stéreo, y la mejor colección de cartuchos-juegos intercambiables.





Para jugar y jugar: en la playa, el colectivo, la pileta, el club, o en algún lugar donde tu **FAMILY GAME** no pueda acompañarte...

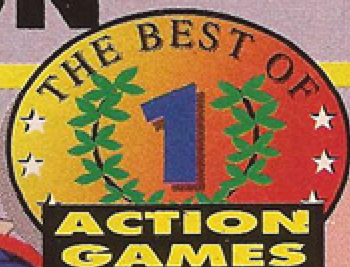
IMPORTA Y GARANTIZA



ELECTROLAB®

Inclán 3015 - (1258) Buenos Aires - Argentina
Tel: 941-0615/3514/0247 Fax: (01) 941-0508

Se juega con vos





Ahora la saga está completa. Después de la presentación de Sonic 2 para Mega y Master, llegó el turno del Game Gear. El segundo juego del puercoespín favorito de los gamemaníacos del mundo entero está arrasando con todo. Sus pantallas son idénticas a las de la versión del Master. Sólo que Sonic está más rápido y las adversidades son mayores, lo que vuelve a la versión para Game Gear mucho más difícil...

La historia es la archiconocida por todos: el villano Dr. Robotnik desaparece con los animales del bosque de Sonic. Incluso con su mejor amiga, Tails, una zorrita de dos rabos. Tu misión es comandar al puercoespín en el rescate de todo el bicherío. Robotnik hará cualquier cosa por detenerlo. Pero Sonic es más astuto.

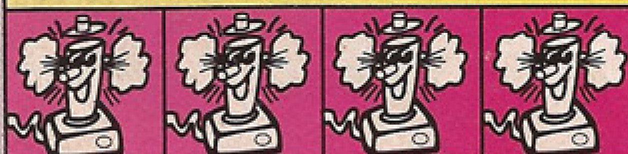
Dos Finales Diferentes

Sonic 2 tiene dos finales diferentes. El final normal para los que no consiguen las seis esmeraldas iniciales. Quien consigue encontrar las seis primeras esmeraldas tendrá el derecho de jugar tres fases más. Y si vos encontrás las dos últimas esmeraldas tendrás el honor de enfrentar a Robotnik en la batalla final, rescatar a Tails y disfrutar del final del game. O sea: el secreto del game es encontrar las esmeraldas.

Sonic 2 es una gran presentación de la pantallita del Game Gear. La rapidez del puercoespín sorprende y la dificultad del game también. Uno de los secretos es acumular muchas, muchas vidas. Y estudiar las materias sobre Sonic 2 para Master en esta edición y la anterior. Prepará tus dedos, reservá un stock extra de pilas y lanzate tras Robotnik. ¡Sonic 2 es lo máximo!

Quien ya jugó la primera versión sabe dos cosas: cien argollas dan una vida y cada esmeralda da un Continue. Juntá las argollas que puedas. Además de una posible vida extra, conseguís protección.

SONIC 2 / Sega		
Acción	4 Mega	1 jugador

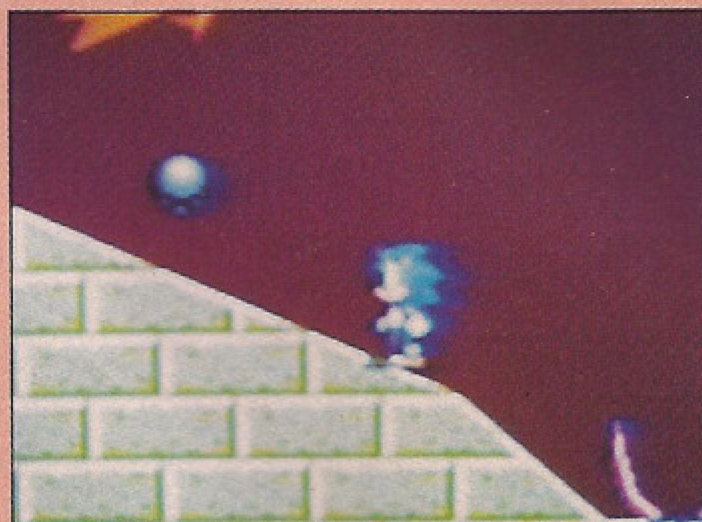


UNDERGROUND ZONE

Acumulá vidas enseguida en la primera fase. La esmeralda se encuentra en la segunda fase. Un jefe extrañísimo te espera en la tercera y última fase de Underground Zone.



La esmeralda se halla bien arriba. Subí con todo después de tomar una vida y conquistá la primera esmeralda del game.



Saltá las bolas traicioneras y usá toda la extensión de la pantalla para no ser sorprendido. Ah, el propio Robotnik aparece en el final. ¡Cuidado!

SKY HIGH ZONE

Sonic es tan rápido que llega a volar. Paseá entre las nubes y descubrí muchos secretos. Algunas de ellas son como resortes. Cuidado con no caer: hay abundancia de espinas en la parte de abajo de la pantalla.



Saltá de los resortes hacia la gran nube de la izquierda. De ahí, andá hacia la nube de la foto y saltá con todo hacia la derecha. Y la segunda esmeralda ya está llegando...



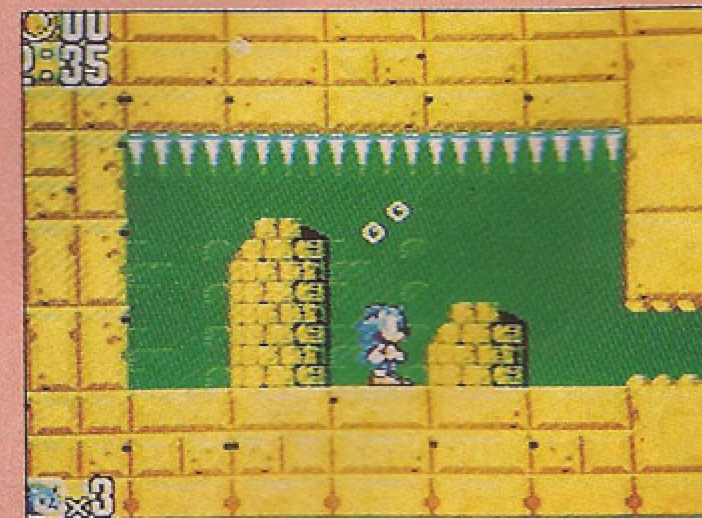
Esta garza es uno de los jefes más molestos del game. Primero acabá con sus hijos para después enfrentarla de verdad. Saltá a la cabeza de ella.

AQUA LAKE ZONE

¿Qué, el agua está subiendo? ¡Y cómo! No te quedes parado, sino se te acabará el aire y adiós. Tratá de "nadar" dentro de burbujas de jabón para no tener problemas. El jefe de la fase es una foca. Saltá sobre ella solamente cuando aparezca la bola roja.



El agua sube a mil por hora. Unos pocos segundos y te convertís en historia antigua. Recorré la fase rapidito para no ahogarte.



La tercera esmeralda está bien escondida. Andá con todo hacia la izquierda en el momento de bajar. Tal vez no consigas frenar, pero está todo bien. ¡Una más!

NO TE PIERDAS LA CONTINUACION DE SONIC 2.

GAME GEAR

ACES OF PACIFIC
Dynamix

Simulador	1 jugador



GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

ACES OF PACIFIC

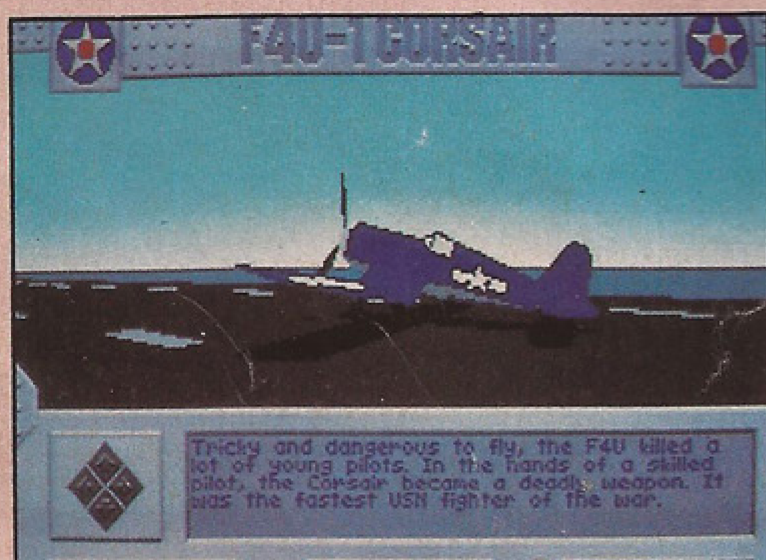
No se trata solamente de un simulador de batallas aéreas de la Segunda Guerra Mundial. Aces of Pacific es, hasta ahora, el más completo y complejo de ellos. Mientras los otros dan mayor importancia a los combates, este simulador de Dynamix también se preocupa mucho por el realismo y los desafíos de pilotear el avión. Vos tenés que saber decolar, aterrizar, en fin, maniobrar correctamente la máquina. Imaginate que hasta la radio vas a usar. Los combates se desarrollan entre japoneses y norteamericanos en la región del Océano Pacífico.



Este es el teatro de operaciones del juego. Es en esta región donde se inician los combates.

Aviones

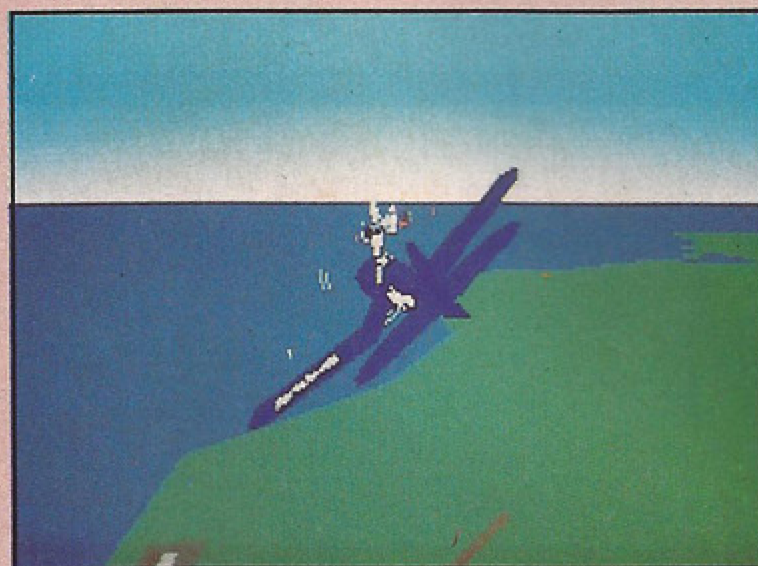
Podés elegir entre cinco baterías aéreas: tres americanas y dos japonesas. Los cazas y bombarderos de cada grupo tienen las mismas características de combate y hasta pintura igualita a la de los reales: son reproducciones perfectas. Si optás por el modo Flying Single Mission, en que se cumple solamente una misión aislada, podrás elegir con libertad tu caza o bombardero. Si la opción del juego fuera la Carreer Mode, el propio juego determinará el tipo de avión a ser usado para la misión elegida y la época.



El Vought F4U es el mejor caza de la Marina Norteamericana. Elegilo para una misión aislada.

Uso del Timón

Un detalle muy cuidado en este juego es el uso del timón. Las curvas con el timón son más rápidas, o sea, vos alcanzás más rápidamente la dirección deseada. En compensación, aumenta la resistencia del aire, disminuyendo la velocidad del avión. El timón está siempre en la parte inferior del panel. Tiene la forma de una regla horizontal, con las letras R (right) y L (left) en los extremos.



El uso del timón es muy bienvenido en las tijeras y curvas bruscas para escapar de las persecuciones.

Radio

Un detalle de mucho realismo en este juego es el uso de la radio durante el vuelo. Por la misma vos te enterás de la ubicación del enemigo, pedís ayuda, avisás a tus compañeros sobre lo que está ocurriendo, y, más importante, pedís permiso para aterrizar. Sino, te estrellás.



Cuidado con no distraerse demasiado con la radio. En cuanto vos la usás, tu visión externa resulta perjudicada por el menú.

Piloto Automático

El mapa de navegación está "insertado" en el juego, pudiendo acceder a él en cualquier momento. Basta teclear la letra M. Usando el piloto automático, el avión seguirá solito la ruta del mapa.

ACES OF PACIFIC ESTA EN PRIMER LUGAR EN EL RANKING AMERICANO DE SIMULADORES AEREOS.

CONFIGURACION MINIMA

AT 386 o SUPERIOR
MONITOR VGA
PC SPEAKER
COMPATIBLE CON ADLIB, SOUND BLASTER Y ROLAND LAPC-1 Y MT-32

PRINCIPALES MANIOBRAS DEL COMBATE AEREO

TIJERA

El avión que está siendo perseguido hace zigzags hacia los lados, intentando aproximarse al perseguidor sin perder velocidad. Es la técnica preferida de los japoneses.

LOOP

Cuando el perseguidor se te tira encima con una zambullida, el perseguido sube bruscamente y da una vuelta de 360 grados, que termina detrás de su enemigo. Los cazas livianos y rápidos son los mejores para esta maniobra.

SPLIT S

El avión perseguido hace una maniobra medio en tirabuzón. Cuando está totalmente cabeza abajo, baja y hace un semiloop para subir nuevamente. Maniobra muy usada por los norteamericanos.

TUNEAU

Para escapar del perseguidor, el avión hace una maniobra en tirabuzón. Esta táctica, seguida por una Split S, también es bastante adoptada por los norteamericanos.

¡SONIDO ALUCINANTE!

EL SONIDO DEL JUEGO ES UNA REFERENCIA IMPORTANTE PARA EL PILOTO. PODES OIR EL RUIDO DE LOS AVIONES ENEMIGOS ACERCANDOSE Y DE LAS BALAS DE ELLOS SILBANDO EN TUS OIDOS. GENIAL.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Nos hubiera gustado terminar esta serie de artículos del juego aquí. Pero las dudas de los lectores en esta etapa final nos hicieron detallar todavía más las explicaciones. El final de Indiana Jones queda para próximas ediciones. ¿OK?

PARA RECORDAR

Para correr este juego se necesita por lo menos una AT de 16 MHz, con monitor VGA, Winchester de 20 mega y mouse.

Cangrejo

Al intentar salir del primer laberinto, te lo impedirá un pulpo. El único modo de atravesar el canal es distrayendo al bicho con algo. Así, antes de salir de este laberinto, andá hasta la sala Crab Room. Tiene una pileta en el medio y varios cangrejos andando por ahí. Usá el sandwich que hiciste dentro de la rib cage (ese tórax de huesos, ¿te acordás?) y colocá todo dentro de la piscina. Alejate del lugar hasta que una víctima caiga en la trampa. Tomá el cangrejo y guardalo.

Buscando a Sophia

Sophia está presa en algún lugar del primer laberinto. Explorando el lugar por los conductos de ventilación, vas a encontrar tu compañera en la sala que muestra la foto. Tenés que usar orichalcum en la estatua, haciéndola mover. Ella golpea al guarda de la sala, cae y se quiebra, soltando una pieza llamada statue part. Pero no te hagas ilusiones de salvar a Sophia, porque todavía faltan muchas cosas.



Gran Puerta Doble

Tu próximo paso será intentar ir hacia el segundo laberinto. El primer obstáculo es una gran puerta doble. No se puede abrir, porque hay un poco de agua que lo impide. Tomá de tu inventario una piedrita de orichalcum y usala en la del sculpture. Esta mezcla explosiva acabará evaporando el agua de la sala. Ahí vas a ver una estatua de pez en el suelo. Colocá una piedra de orichalcum en la boca del pez y... ábrete Sésamo, la puerta abrirá paso. Enseguida, tratá de localizar la sala donde Sophia está presa. Pero todavía no será posible salvarla. Solamente agarrá la statue part y salí.

Canal

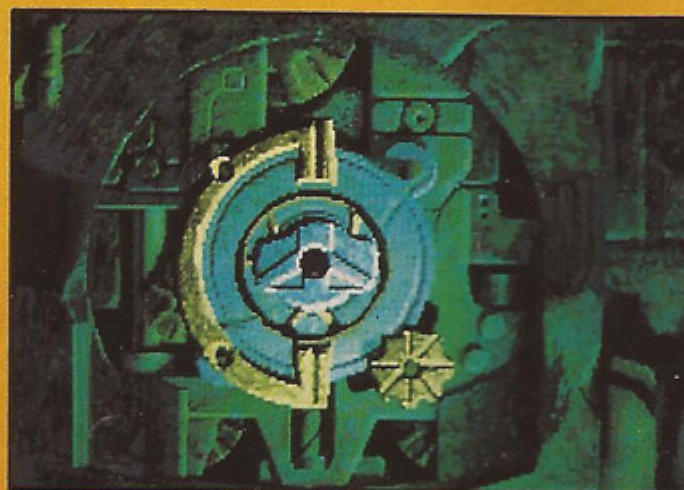
Al dirigirte al segundo laberinto, vas a toparte con un pulpo hambriento dentro del canal. Para no convertirte en comida de él, tirale el cangrejo con jaula y todo. Enseguida, nadá en dirección al cangrejo gigante y subite en su lomo. Colocá un orichalcum (¿qué otra cosa podía ser?) en la boca del crustáceo y ... ¡va a salir nadando como un barquito! Ni James Bond sería capaz de esto. Durante este agradable viaje, surgirán unos portones de tiempo en tiempo. Para abrirlos, basta colocar una de las piedras en los spindlers de los portones, hasta que una de ellas funcione. El mejor camino a tomar es el de la izquierda.

Un Item Más

Siguiendo por la izquierda en el canal, vas a encontrar una sala con una pieza llamada crescent shaped gear. Tomala y continuá por la izquierda: vas a encontrar la entrada del segundo laberinto. Siguiendo adelante, aparecerá una suntuosa puerta con una estatua al lado. La única manera de abrirla es con la ayuda de la estatua.

Mecanismo

Primero, tendrás que armar el mecanismo de la estatua. Colocá la escalera de tu adversario apoyada en la estatua, subí y abrí la puertita en el pecho de ella. Da un look en la parte abierta y verás el mecanismo. Entonces encajá todas las piezas indicadas por el juego en esta configuración que muestra la foto. Por fin, colocá una piedra de orichalcum en el orificio central del mecanismo, y listo: el brazo de la estatua girará hacia adelante. Bajando de la escalera, usá un extremo de la cadena en el brazo y la otra en la puerta. Enseguida, cambiá la disposición del mecanismo y colocá otro orichalcum para hacer que el brazo vuelva a la posición original, abriendo, por fin, la puerta.





Pin

Al derrumbarse la puerta, sobrará una pieza llamada hinge pin. Tomala y volvé a la sala donde está presa Sophia. El objeto debe ser colocado para trabar la reja cuando vos la levantes. Finalmente Sophia pasará por debajo de la reja y, por tercera vez, estará a salvo. Tomá el pin. Sophia dispara en dirección a la sala del trono. Seguila. ¿Qué ocurrirá después? Enterate en las próximas ediciones de ACTION GAMES. ¡Hasta entonces!

